Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡Por fin un programa que inventaste vos!

TOP Kids

A la medida de tus sueños

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky

Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

Games
Clips
Música
Reportajes
Idolos
Humor
Información
Condensados de dibujos
Rankings
Competencias de Games
Trucos
Un lugar para intercambiar cosas
Y una banda tocando en el piso
mucho, no?

SABADOS 15 hs.

ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR

EDITORIAL
NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 28 de octubre de
1994 en los talleres de
Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap.
y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

Nº de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

TOP Kids

LLEGO EL 95

El comienzo de un nuevo año es una oportunidad ideal para hacer llegar a nuestros lectores el deseo de que todo vaya fenómeno. Que se hagan realidad todos los sueños, que ganen el Arcade de Top Kid y que pasen de grado con felicitación de maestras o profesores, según el caso (aunque todavía falta para que comiencen las clases).

En dos números más cumpliremos el primer año de vida, así que ya comienzo a felicitarlos porque, hace más o menos doce meses, en enero del 94, les preguntamos a ustedes qué tipo de revista les gustaría tener... y pensaron TOP KIDS. Así que cuando tengan el número 12 en la calle deberemos pensarlo bien. ¿Tendrán ustedes que tirarnos las orejas a nosotros por el "año de vida" o seremos nosotros los que les deberemos tirar las orejas a ustedes?

Toda la felicidad y hasta el próximo número.

El Dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Kung Lao el vencedor de Shang Tsung.
8 Top Kide Games
10 VG del mes:
14 Top Wins
16 Top Kids Music
17 G&S Andrés Calamaro
18 Novedades condensadas
20 Preguntas & Respuestas
21 La página de Aki
22 Algo más sobre películas de videogames
25 Hermanoanimal
26 Liberato Top
30 Concursos y Cupones
33 Los insoportables están vivos
34 Top Trike
38 El Club de Top Kids
40 Galería de arte pop
42 Comprendiendo los videogames
44 Bocabierta
46 Top Secret
48 Deporkids
50 Etcétera
51 Comic: MORTAL KOMBAT II
56 Novedades nuevas
57 Figurita Difícil - Horroróscopo
58 Game Over

La figurita adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

Material escaneado por JTKo para /TOPKIDSCLUB

KUNG LAO
EL VENCEDOR DE SHAN TSUNG

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

UNA HISTORIA TENEBROSA

Para hablar de Kung Lao hay que hablar de Shang Tsung. Y como cuenta la leyenda, hay que remontarse unos mil años atrás. Por entonces, el llamado Mortal Kombat era una competencia de honor y gloria. Hasta que llegó Shang Tsung siguiendo un diabólico plan de su amo, de nombre Shao Khan. No abundaremos en la nefasta presencia de Tsung ni en su conducta de hechicero al servicio del mal. Eso lo contaremos cuando toque su turno, dentro de tres meses. Lo cierto es que, cuando llevaba casi quinientos años de luchador invencible y estaba a punto de ganar su décimo torneo y con ello abrir el portal que hubiese permitido la entrada de los demonios del mundo exterior... apareció un monje de la Orden de la Luz. Y aquel monje no tuvo mejor ocurrencia que echar por tierra todo lo que había logrado el malvado hechicero en la misteriosa isla de los mares del este de la China.

LA EXCESIVA CONFIANZA DE SHAN TSUNG

Lo dicho: Shang Tsung se sentía invencible. Como el que gana un torneo no envejece y acumula experiencia, el hechicero creyó que triunfar en la décima competencia era una tarea simple. Ya se veía entrando en triunfo al Mundo Exterior y anunciarle a Shao Kang que la tarea estaba cumplida y que el portal estaba abierto para que sus ejércitos malignos se apropiaran de la Tierra y sometieran a sus habitantes. Por eso, cuando vio a su contrincante, sonrió. ¿Quién era ese ridículo monje para desafiarlo?.

EL GRAN COMBATE

Shang Tsung había hecho construir una especie de carriola de oro para después de la pelea. Así pensaba llegar al Mundo Exterior. En ese camastro con ruedas tirado por un dragón. No dejó un solo detalle librado al azar. Mejor dicho, dejó uno: conocer mejor a su último

rival. Cuando comenzó la pelea, Shang Tsung avanzó confiado dispuesto a acabar con Kung Lao en medio minuto. Ahí tuvo su primera sorpesa: Kung Lao tenía una velocidad increíble. Se movía con una rapidez tal que desconcertó al hechicero. Saltaba ágilmente de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, como nadie nunca había visto. De pronto, cuando Shang Tsung quiso avanzar y destruir a su contrincante, Kung Lao demostró que, además de velocidad, tenía una fuerza demoledora. Le bastó atrapar por el cuello al hechicero y ajustar sus dedos en torno de él para que Shang Tsung quedara de rodillas. Intentó recomponerse, pero fue inútil. La tenaza de la mano de Kung Lao se ajustó más y su otra mano libre castigó sin piedad el rostro de Tsung. Nunca fue tan humillado un campeón del Mortal Kombat. Por eso, su derrota lo marcó para siempre. El integrante de la sociedad del Loto Banco había cambiado la historia.

EL REINADO DEL KUNG LAO

Al vencer el monje de la Orden de la Luz, por cincuenta años el Mortal Kombat volvió a ser lo que era. Los monjes shaolín retomaron el control de la competencia para imprimirle su noble sello. Kung Lao no podía ser destronado por Shang Tsung. Pero lo que no sabían los monjes era que el hechicero no había dicho su última palabra. Para la próxima contienda llegó con un discípulo del otro mundo, mitad hombre, mitad dragón, llamado Goro.

El resto ya lo saben, Kung Lao luchó como nunca. La pelea se prolongó durante largas horas. Pero al final, Goro demostró ser el más fuerte, y el torneo, nuevamente, fue a parar a manos de Shang Tsung, inaugurando un maligno período. Un largo tiempo que alejó a los shaolín de su propio torneo, asegurándole a Shang Tsung la inmortalidad que tanto deseaba.

C.B.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

GOLPES EXCLUSIVOS

KUNG LAO

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EDAD	ESTADO LEGAL
DESCONOCIDA	DESCONOCIDO
ALTURA	**FAMILIARES CONOCIDOS**
1.80 METROS	KUNG LAO, EL GRANDE
PESO	**LUGAR DE NACIMIENTO**
80 KILOS	DESCONOCIDO
PELO	**OCUPACION**
NEGRO	MONJE SHAOLIN
OJOS	
MARRONES	

KUNG LAO

Teleport: Abajo, Arriba

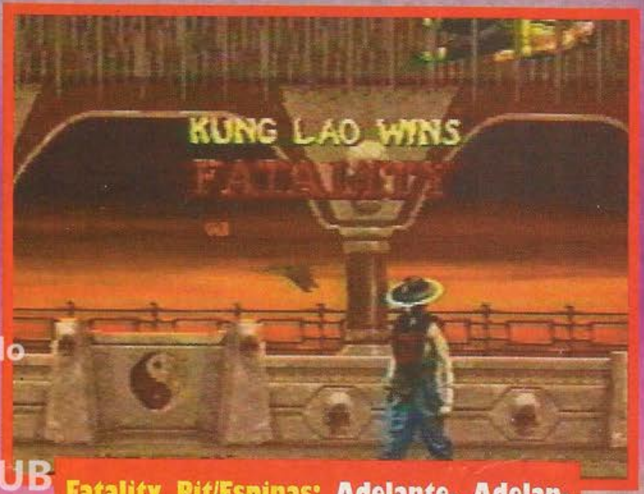
Sombrero: atrás, adelante, piña baja.

Bullet Kick: Cuando estés en lo más alto de un salto de un salto, apretá abajo y patada alto al mismo tiempo.

Whirlwind Spin: Mantene defensa, arriba, arriba. Solta defensa y patada baja (muchas veces).

Fatality 1 (Partir al enemigo por la mitad): Mantené Defensa y apretá Adelante, Adelante, Adelante, Adelante. Soltá el Defensa y apretá Patada Baja (tenés que estar a un paso de tu enemigo).

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



Fatality Pit/Espinas: Adelante, Adelante, Adelante, Piña Alta.

Babality: Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Piña Alta.

Fatality 2 (Decapitación): Mantené Piña Baja y apretá Atrás, Adelante y soltá Piña Baja. Con esto Kung Lao va a tirar un sombrero. Justo antes de que llegue al enemigo apretá Arriba para que suba un poco y lo decapite. (Tenés que estar lejos de tu enemigo).

Friendship: Atrás, Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.

EMILIANO POLIJRONOPULOS

Top Kids Games

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDS.CLUB

Super Nintendo Entertainment System

1	Mortal Kombat II	SUBE
2	Super Punch Out	SUBE
3	Donkey Kong Country	BAJA
4	S.Street Fighter II	SUBE
5	NBA Jam	SUBE
6	Mortal Kombat I	ENTRA
7	FIFA International Socc	ENTRA
8	Super Metroid	SUBE
9	Stunt Race Fx	BAJA
10	Soccer Shoot Out	BAJA

Game Boy®

1	Mortal Kombat II	IGUAL
2	Wario Land	SUBE
3	Metroid II	SUBE
4	Bart vs. The Juggi	ENTRA
5	Mortal Kombat I	ENTRA
6	Donkey Kong	BAJA
7	Tetris II	BAJA
8	Caesars Palace	ENTRA
9	Megaman X	ENTRA
10	X-Man	ENTRA

Mega

1	Mortal Kombat II	=	1
2	NBA Jam	↑	3
3	Sonic III	↓	2
4	Mortal Kombat I	=	4
5	FIFA Int. Soccer	↑	6
6	Street Fighter II	↑	7
7	World Cup USA 94	↑	-
8	General Chaos	↑	-
9	Virtual Racing	↓	5
10	Donkey Kong	↑	-

Game Gear

1	Mortal Kombat II	=	1
2	NBA Jam	↑	5
3	Mortal Kombat I	↑	7
4	Alladin	↓	2
5	Sonic 2	↑	-
6	Sonic Chaos	=	6
7	Sonic Spinball	↑	10
8	Ayrton Senna GP	↑	-
9	Land of Illusion	↑	-
10	Micro Machines	↓	4

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids JUGUETES

Nintendo

1	Kirby's Adventure	SUBE
2	Super Mario III	ENTRA
3	Super Mario II	SUBE
4	Punch Out	IGUAL
5	Turnament Fighter	SUBE
6	Goal 2	ENTRA
7	Mario is Missing	SUBE
8	Megaman 5	IGUAL
9	Battle Toads 2	ENTRA
10	Street Fighter II	ENTRA

PC

1	Doom	=	1
2	Wolfestein 3-D	↑	-
3	Monkey Island II	↑	-
4	Mortal Kombat I	↓	3
5	Striker	↑	-
6	Joe Montana	↑	-
7	Syndycate	↓	6
8	Civilization	↑	-
9	Nations Rugby	↑	-
10	World Cup USA 94	↓	8

VARONES

1	Alliens	↑	2
2	Street Fighter	↓	1
3	Ghostbusters	↑	-
4	Dragon Ball Z	↓	3
5	Revell	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Barbie	↑	3
3	La muñeca de Reina	↑	4
4	Mamy Surprise	↓	2
5	Compi Caritas	=	5

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	=	1
2	Mouse Trap	↑	4
3	Spaguetti	↑	-
4	El juego de la vida	↑	-
5	Loopin Looie	↓	2

NOVEDADES

Cruis'n USA

Material escaneado por TKc para /TOPKIDSCLUB

FICHA TECNICA Top Kids

ARCADE/ULTRA 64 GAME:
Cruisin' USA

TIPO:
Acción/Aventuras
MEMORIA:
78 Megas
VERSION PRELIMINAR
SALE EN:
Ya salió (Arcades)
Mediados 1995 (Ultra 64)
JUGADORES:
1 (por hora)
DIFICULTAD:
Media
LARGO:
14 autopistas de USA
PASSWORD BATERIA

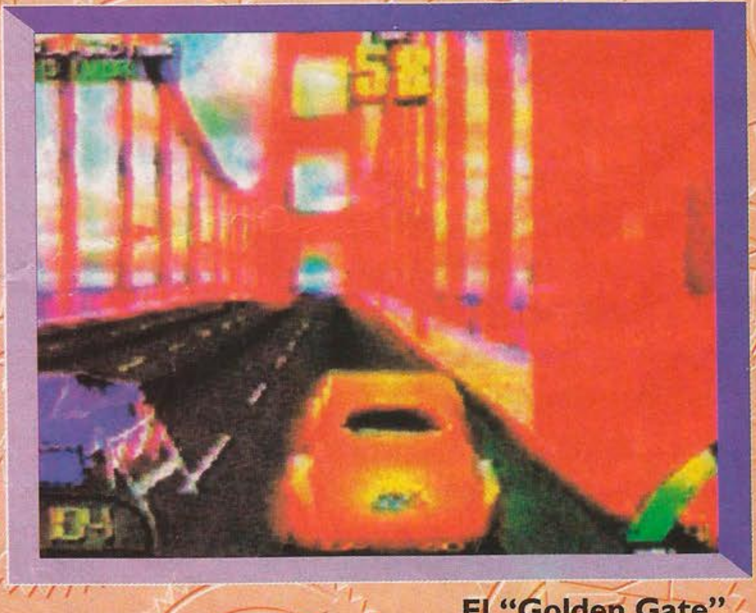
Llega a los arcades el primer game para ULTRA 64: Un día de éstos, cuando entrés a un salón de Arcade, vas a escuchar un potente sonido de motor, viniendo justamente de la parte delantera del salón, en donde están los mejores éxitos. El sonido vendrá de enfrente del Mortal Kombat II y al lado de los games de carrera Daytona USA y Ridge Racer. Cuando llegues al lugar, vas a ver un montón de gente amontonada y te vas a preguntar ¿qué es lo que produce este ruido? Es el nuevo game de MIDWAY y NINTENDO, Cruisin USA.

Cruisin USA combina los increíbles gráficos de los últimos y mejores games de Arcade de carreras, (como Daytona USA, Ridge Racer, y el nuevo Ridge Racer 2) y le agrega la aventura solamente vista en games de carrera como el viejo y conocido Dut Run.

¿Por qué? La principal diferencia entre Cruisin USA y los games que te mencionamos al principio del párrafo anterior es que estos últimos son games de carrera, en donde das una determinada cantidad de vueltas alrededor de un circuito. Una vez que jugás unas cinco o seis veces ya comenzás a conocerte de memoria, cada curva y cada recta. Por el otro lado, en el Cruisin USA vas recorriendo las autopistas reales de los Estados Unidos, nunca pasás por un mismo lugar dos veces (lo mismo sucedía con el Outrun).

¿Qué tan reales son las autopistas? Muy reales. Al margen de los increíbles gráficos de este Arcade, la gente de Williams-/Midway recorrió cada una de las 14 autopistas y filmó más de 350 horas de video. Después le tocó el turno a los programadores. Pobrecitos. Les llevó tres años reproducir cada detalle de los 6.080 kilómetros de autopistas que hay en el game.

La atracción de este game no está solamente en sus gráficos. No hace falta decir que el sonido de un game de Arcade como estos te hace sentir estar dentro de la pantalla. Tampoco hace falta decir que, como



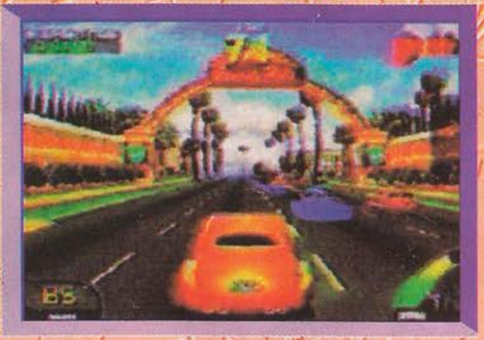
El "Golden Gate"

todo game de carreras de calidad, podés cambiar de vista al apretar un simple botón. Podés ver la acción desde dentro del coche, justo atrás o desde arriba, sin que la carrera se detenga ni por un segundo.

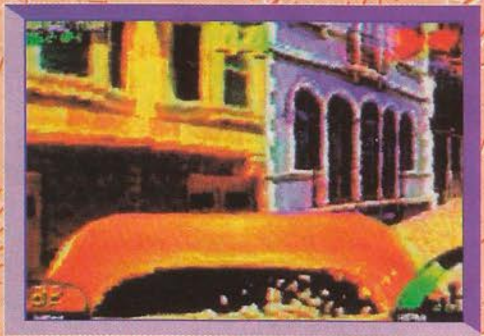
Además tiene las típicas ventajas de un game de Arcade, viene montado sobre un hermoso cochecito rojo, que es más real de lo que parece. No puede andar por las calles, pero cuando lo juegues, te vas a sacudir a cada salto., curva y choque que tengas. El volante también es muy real. Cuando agarres piedras o baches vas a sentir la vibración de la suspensión y vas a tener que luchar contra este volante para dar las curvas cerradas.

Algunas de las autopistas pasan por lugares conocidos y hasta famosos, como Beverly Hills, el desierto de Arizona, San Francisco y Washington D.C. Se puede elegir el coche de una gama de Porsches, Ferraris y otras maravillas sobre ruedas.

El mapa te indica por qué parte de Estados Unidos estás.



Beverly Hills



Los choque son espectaculares.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El Veredicto

Midway también está preparando una versión "De lujo" para poder jugar de hasta ocho jugadores al mismo tiempo y otra versión que no tenga los efectos de vibraciones y movimientos para los jugadores que se marean fácilmente.
El game es uno de los mejores juegos de carreras que hayas visto y sus dos principales ventajas son sus gráficos y la diversión que tiene, ya que es difícil aburrirse o acostumbrarse a este game porque pasás sólo un vez por cada lugar. Sin embargo, la verdadera ventaja que tiene es que fue diseñado para ser usado en un ULTRA 64, la próxima consola hogareña de Nintendo. ¡Imaginate tener uno de estos games en tu propia casa!
¡Ahh! un secretito: esta versión no corre sobre un ULTRA 64, sino sobre una consola de 32 bits diseñada por Williams.
Cuando salga la versión hogareña andará sobre el ULTRA 64, que es de 64 bits, lo que le dará todavía más potencia al game. Increíble ¿no?

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSION DESAFIO
98%	98%	96%	97%

97% TOTAL

Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemadedos para Super NES.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

© 1994 Nintendo of America Inc. Donkey Kong Country, Stunt Race Fx, Super Punch-Out!! son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1987 Elorg. Tetris 2 es una marca registrada de Elorg. Tetris 2 licenciada a Nintendo © 1987, 1993 Nintendo. Todos los derechos reservados. Concepto original Tetris, diseñado y programado por Alexey Pazhitnov. © 1993, 1994 Enix/Quintet. Licenciado exclusivamente a Nintendo.

Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es Donkey Kong Country® y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!

La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. Tetris 2™*! Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hacelo explotar!

24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. Stunt Race FX™. Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.

Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es Univacers™. Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traido a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.

16 megas de aventura fantástica hacen a Illusion of Gaia™** obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.

Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. Super Punch-Out!!®. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Garantiza cely Argentina S.A.
F. Vallese 1558. Tel: 633-4005/12

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP WINS

¡La página de los CAMPEONES!

TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy! Hay dos formas de ganar, por una parte nosotros ponemos mes a mes en esta sección un record que tenes que tratar de batir. Si lo lográs (o llegas cerca) sacale una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga ganará otro Super Game Boy.

Los records de los meses pasados siguen en pie, excepto los del Mortal Kombat II, ya que con los super trucos que revelamos el mes pasado en Top Tricks, cualquiera puede hacer lo que te pedimos sin esfuerzo alguno.

El ganador del récord del Mortal Kombat I es LUIS IBAÑEZ, con 22.630.500 de puntos y el del sorteo es IVAN NOWAK. Felicitaciones, los dos se ganaron un Super Game Boy!

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO

FIFA International Soccer

CONSOLA

Todas

RÉCORD

Salir campeón del mundo

NOTA

¿Hasta qué partido podés llegar en el game del Mundial de fútbol? ¿Sos capaz de llegar a la final o incluso terminarte el game? Si así es envianos una foto en la que se alcance a entender que lograste el récord (no importa si no salió del todo bien). Para este concurso entran todas las consolas que tengan el Fifa International Soccer, inclusive el 3DO.

FAAA... MIRA ESE PUNTAJE:

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme.

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL RECORD DEL MORTAL KOMBAT I

LUIS IBAÑEZ (22.639.500)

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

IVAN NOWAK
(Se terminó el Stunt Race)

Y LOS OTROS CAMPEONES:

MORTAL KOMBAT II

Ramiro E. Ibarra–Mató a Kintaro
Víctor Spiedna - Mató a Jade y se terminó el game
Andrés Boton y Ruben Gilardenghi - Mataron a Jade y a Smoke
Marcelo Morinigo - Se terminó el game
Adrian Altman - Mato a Smoke
Francisco Julian Gonzalez - Mató a Smoke y se terminó el game
Matías Tregoning - Mató a Smoke, Jade, Noob Saibto y se terminó el game!

SONIC 2

Sofía Gonzales - Se lo terminó
Luis Ramos - Se lo terminó

¡Y TAMBIEN TENEMOS A LOS CAMPEONES DE LOS DEMAS GAMES!

Luis Valdetaro - Se terminó el Stunt Race Fx! ! !
Pedro Tovia - Se terminó los Megaman 3 y 4 para NES
Victor Spiedga ´- Se terminó el X-Men, MKI, Tiny Toon, Flash Back, Cool Spot, Golden Axe (1,2, y 3), Terminator 2 y Ecco the dolphin, todos para Mega.

Enviá tus cartas con récords a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

E.M.

PREMIOS TOP Kids

Ganate un cartucho con el mejor videogame del año

Dentro de un par de meses cumpliremos un año, y para ese número te vamos a dar una edición especial, mejor que nunca. En esa misma edición, además de todas las notas que estamos preparando, te vamos a traer los PREMIOS TOP´ KIDS. ¿En qué consisten? Muy fácil, vamos a premiar a los mejores juegos del último año. Vamos a cubrir todos los tipos y categorías de games y los aspectos que los hacen unos campeones. De los votos que vos mandes van a salir los resultados, los cuales vamos a publicar en el número de abril de la revista.

Ibamos a hacer una tabla con los games nominados para que vos nos indiques cuáles games son los que más te gustan, pero la lista terminó siendo tan larga que no iba a entrar ni en diez páginas de la revista. Además, era posible que no mencionáramos algún game que a vos te gustase mucho, por lo que la dejamos de lado y te pedimos a vos que directamente pongas tu voto para las distintas categorías. Son las siguientes:

Mejores gráficos

Nombranos al game que más te haya copado con sus gráficos.

Mejor sonido

El que tenga una música que te re-cope o efectos especiales super reales.

Mejor control

Un game en el cual vos te sentís dentro al controlarlo

Mejor desafío

Ese game que cuando lo agarraste por primera vez, no pudiste largarlo más.

Más entretenido

El que más diversión te haya traido.

Mejor héroe

Tu ídolo, o el personaje más original del game.

Peor game

Ese game que te compraste o alquilaste que es un porquería, que da asco jugarlo.

Mejor villano

Tu peor archienemigo, el mejor villano de los games.

Mejor game

El mejor game del año, el que mas te gustó en todas las categorías.

TOP KIDS REVISTA
Concurso LOS PREMIOS TOP KIDS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

Aki - Alexandros Polijronópulos

TOP Kids MUSIC

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

MUSICA NACIONAL

1	**LAMENTO BOLIVIANO** Los Enanitos	↑
2	**MATADOR** Los Fabulosos	↓
3	**CHIPI CHIPI** Charly García	↑
4	**SELVA** La Portuaria	↑
5	**NO LE DIJO NADA** Los Ladrones	↓
6	**CON UNA RUBIA EN EL AVION** Los Ladrones	↓
7	**SALGO A CAMINAR** Birabent	↑
8	**TESTIGO DEL SOL** A. Lerner	↑
9	**EL OSO** Fito Páez	↓
10	**RESCATA MI CORAZON** Manuel	↑

MUSICA INTERNACIONAL

1	**THE SING** Ace of Base	↑
2	**DESESPERADA** Marta Sánchez	↓
3	**THE FLINSTONE** B52	=
4	**AMAZING** Aerosmith	↑
5	**VIVIR SIN AIRE** Maná	↑
6	**ANGEL** Aerosmith	↓
7	**MR. JONES** Dr. Adams	↑
8	**DON'T TURN AROUND** Ace of Base	↓
9	**LOVE'S STRONG** Rollings	↓
10	**CRAZY** Aerosmith	↑

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

Hermanoanimal

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡¡¡DETENTE...ESTO NO ES UNA ADVERTENCIA!!!

No es la segunda parte de una película, no es la segunda parte de una nota, no es el último capítulo de un libro: esto es la segunda oportunidad que tienen los lectores de Top Kids de prepararse contra la especie mas propagada en la historia del mundo. Un hermanoanimal no es sólo lo que etimológicamente significa, es también una carga que dura toda la vida... nunca más desde su aparición podrás librarte de él, cuando te presentan en el club, por ejemplo, dicen él es el hermano de..., cuando te presentan a alguien, si encima tu hermanoanimal es lindo, podrán no decir tu nombre, pero siempre se encargarán de hacer notar tu lazo sanguíneo. Ni hablar de los amigos de tus viejos que al verte pondrán cara de sorpresa y dirán : -Tiene los ojos del hermano!!, No! No! mis ojos son míos y con los de mi hermano no tienen nada que ver, son redonditos como los de todo el mundo, están cerca de la nariz como los de todo el mundo, y están debajo de la ceja como los de todo el mundo, ¿porque lo tiene que nombrar a él?.

Párrafo aparte merece la diferenciación entre hermanoanimal masculino y hermanoanimal femenino, si eres varón tu desgracia mayor será tener un hermanoanimal hembra, ya que se colgará hs. hablando por teléfono, con sus amigas, cada vez que pretendas entrar en el baño estará ella allí, peinándose, pintándose, siempre se estará adornando..., pero los peores meses serán los de verano, cuando gracias a su dieta comerás churrasco y ensalada todas las noches... ¡¡¡Ay, las noches!!!, ya no podrás disfrutar jamás de los 90 minutos que dura un partido, ella siempre querrá ver un programa justo a las 10, cuando empieza el segundo tiempo, esto último me recuerda que tienen lengua, no paran de moverla! Hablan, hablan, hablan... todo el tiempo... pero olvídense, no hay ningún antídoto que se losimpida!!!.

Algunos especímenes desarrollan tanto los sentidos que además poseen la propiedad de perder la forma y copiar la de uno. A esa asquerosa cualidad los humanos los llaman gemelos, se convierten en tu propia sombra, tiene tu mismo pelo, la nariz casi igual y todo el resto parece fotocopiado, y lo peor es que se van insertando tanto en tu vida que comparten tus amigos, los lugares donde vos frecuentas y lo peor de lo peor se lo confunde con vos. Como la gente no puede distinguir ese plagio trucho de tu personalidad, parece inexplicable como todos se empeñan en confundirte a cada instante.

En realidad uno se enfuerece con la gente, pero los principales culpables son nuestros propios padres, ni siquiera te preguntan si te gustaría, no ellos te lo imponen, te lo encajan, cuando nace te lo presentan, te lo muestran en la nurs y te dicen este es tu hermano, el zorro ni siquiera se despierta o te saluda con una antipatía total te demuestra que vino a arruinar tu vida, que va a llevar tu apellido y que te robo a tu mamá.

Primero te lo hacen tener en brazos, aunque siempre hay alguien cuidandote pareciera que se dan cuenta que tu deseo más próximo es revolearlo por el aire, después te dejan pasearlo en el cochecito, pero en esta segunda oportunidad que te da la vida para deshacerte de el también te pusieron un guardián a la espalda, siempre hay una abuela o un tío observándote...

Todavía no entiendo, como cuando quise llevar un perro lleno de pulgas que encontré en la vía del tren por qué no me dejaron, si es mucho más productivo, más económico, y más seguro que un hermano animal...

A continuación detallamos la 10 razones fundamentales por las cuales preferimos a los perros antes que los hermanoanimales.

1) Los perros no hablan. Eso te da la posibilidad de tener siempre la razón, de elegir siempre vos las cosas, la comida, los adornos de tu cuarto, los lugares de diversión, etc.

2) A los perros no se les festejan los cumpleaños, así que todos los regalos, y las tortas son siempre para vos.

3) Cuando alguien llama a tu casa, nadie hará la pregunta estúpida de ¿¿cómo está tu hermanito nuevo??, porque del perro nadie se acuerda.

4) Está aceptado en esta civilización que se los ate, y que se les ponga un bozal, en cambio si se lo hacés a tu hermano te comés una penitencia de dos semanas.

5) Los perros comen dogui, o sea que todos los chocolates, las galletitas, los chupetines, los caramelos, las figuritas son sólo para vos. Como tiene que ser.

6) El perro tiene su propia cucha, razón por la cual no se entromete en tu pieza ni se hace pis en tu cama.

7) El perro no usa ropa, o sea que por más que crezca nunca será el heredero de tus remeras o guardapolvos.

8) Los perros no están intruidos para elegir un programa de TV. Ni siquiera les gusta mirarlos, así que vos tenés el control, y elegís siempre lo que querés mirar que nadie dirá lo contrario.

9) Tiene hocico, son todos peludos, de orejas grandes y cola saliente. Imposible que te comparen con él.

10) Los perros prefieren correr o andar por el parque, conclusión: jamás te desordenarán tus libros, ni jugarán con tus autos Nikko, ni te perderá el reloj del Pictionary juniors.

No es nuestra intención hacerte sentir un desgraciado por la inevitable presencia de un hermanoanimal, después de todo también tiene cosas positivas, aunque muy pocas, pero la convivencia con estos especímenes finaliza por enternecernos y terminamos queriéndonos... y... Bueno, son esas cosas injustas e inexplicables de la vida... como tantas.

Firma: S.A. (hijo único)

• Hermanoanimal • Hermanoanimal • Hermanoanimal • Herma

NOVEDADES

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

**Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, única en la que vos podés ver, antes que nadie, games q se están programando y que en unas pocas semanas van salir.
También te indicamos características principales de los g mes que mostramos y te damos el veredicto Top Kids pa que tengas una idea aproximada de la calidad de los m mos.**

KASUMI NINJA

FICHA TECNICA Top Kids

JAGUAR — GAME: **Katsumi Ninja**

TIPO: Lucha
MEMORIA: 32 Megas
SALE EN: Enero 1994
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: —

PASSWORD — BATERIA

VERSION PRELIMINAR

EL jaguar es, técnicamente, la mejor consola del planeta. Es la única con 64 bits de potencia pero hasta ahora hay muy pocos games que demues-

tren su poderio. Catsumi Ninga es un game de lucha que es espectacular, al menos gráficamente. Y tiene 32 megas de memoria, tanto como el Donkey Kong. La idea básica del games es muy simple, anda luchano y matando (en lo posible usando las fatalities) cada enemigo que te encuentres. A medida que avanzás, vas adquiriendo nuevas técnicas e items secretos que te ayudarán a pasar un laberinto en 30 y encontrarte con "Gyaku", el enemigo final

GRÁFICOS SONIDO: 98% — CONTROL: 80% — DIVERSION DESAFIO: 87% — TOTAL: 90%

T-MEK

FICHA TECNICA Top Kids

ARCADE — GAME: **T-Mek**

TIPO: Combate futurístico
MEMORIA: -
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: —

PASSWORD — BATERIA

T-Mex es un juego de arcade bastante bueno. Los gráficos y el sonido son espectaculares, al igual que la acción y la velocidad que tiene. Por ejem-

plo, el sonido es totalmente envolvente, ya que usa un nuevo sistema llamado CAGE con sonido cuadrafónico.
En el game vos controlás una nave equipada con misiles y cosas por el estilo y tenés que tratar de destruir a las otras naves que están en la arena. Participás en un torneo y tenés que destruir a cada una de las naves en doce arenas para ganar. El game es completamente atrapante y la sensación en 3D se logra perfectamente.

GRÁFICOS SONIDO: 99% — CONTROL: 99% — DIVERSION DESAFIO: 99% — TOTAL: 99%

MEGA RACE

FICHA TECNICA Top Kids

PC CD-ROM, MEGA, 3DO — GAME: **Mega Race**

TIPO: Carreras
MEMORIA: -
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: 9 pistas

PASSWORD — BATERIA

Seguramente lo viste en alguna PC de alguna casa de computación. Mega Race es un game de carrera futurístico con gráficos en 3D bastante buenos. Como viene en Cd-Rom, tiene un montón de escenas con actores o de animación computada que parecen sacadas de la televisión. A medida que

corrés y ganás en las distintas pistas que se te presentan, equipás tu auto con distintas y mas poderosas armas y mecanismos.
Competís contra un solo coche más. La versión del Mega usa 64 colores, la de PC usa 256 y la del 3D0, 16 millones.

GRÁFICOS SONIDO: 97% — CONTROL: 94% — DIVERSION DESAFIO: 92% — TOTAL: 94%

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

NOVEDADES

TIN STAR

FICHA TECNICA Top Kids

SNESS GAME: Tin Star

TIPO: Acción
MEMORIA: 16 Megas
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Fácil/Mediana
NIVELES: Muchos

PASSWORD BATERIA

Tin Star es el último juego creado por Nintendo y uno de los únicos que puede utilizar el Super Scope, el Mouse o un Joystick común para jugar. En él vos probas tu habilidad y tu puntería en un divertido pueblo del lejano oeste. Los gráficos

son detallados y son bastante graciosos, el control es fenomenal, en especial cuando usás el Super Scope o el Mouse. Lo único que tiene de malo es que se pone un poco repetititivo al jugarlo varias veces.

94% GRÁFICOS SONIDO · 99% CONTROL · 89% DIVERSION DESAFIO · 95% TOTAL

NOVEDADES

The Lawnmower Man

FICHA TECNICA Top Kids

MEGA/SEGA CD GAME: El Hombre de Jardín

TIPO: Aventuras
MEMORIA: -
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

Basado en la película del mismo nombre, el hombre del jardín es un game que salió un tiempo atrás para el Super Nintendo y que ahora sale para el Mega y para el Sega CD. Estas dos nuevas versiones son bastante parecidas pero agregan varios nuevos elementos. Por ejemplo, en el game hay partes de carreras en 3D, de vuelo y partes de ingenio. Gráficos digitalizados de la película se combinan con gráficos poligonales en las

partes donde jugás. La versión en CD es más interesante todavía. Es similar pero no idéntico ya que lo desarrolló otra compañía.

86% GRÁFICOS SONIDO · 89% CONTROL · 89% DIVERSION DESAFIO · 88% TOTAL

NOVEDADES

ECCO The Tides of Time

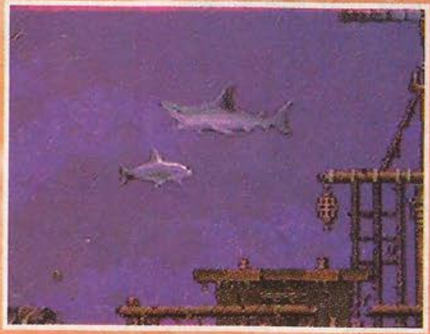
FICHA TECNICA Top Kids

MEGA GAME: Ecco: The Tides of Time

TIPO: Aventuras
MEMORIA: -
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Mediana
NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

Este game salió hará cosa de uno o dos meses, pero es uno de los games con mejor animación para el Mega. Es el segundo juego en donde aparece el delfín Ecco y es incluso mejor que el primero. Tiene varias mejoras, por ejemplo, hay pantallas en donde pasás por túneles en 3D, la-



berintos y desafíos que tenés que resolver y también tenés una nueva amiga llamada Trellia que se puede transformar en tiburones y otros animales, lo que es muy útil cuando Ecco se mete en problemas.

98% GRÁFICOS SONIDO · 95% CONTROL · 95% DIVERSION DESAFIO · 96% TOTAL

Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por: Tiko para /TOPKIDSREVIS

PREGUNTAS & RESPUESTAS

Preguntas y respuestas es una sección creada especialmente para responder tus preguntas de videogames. Mes a mes, publicaremos y responderemos las cartas con tus preguntas, que pueden ser de cualquier tema, siempre que estén relacionadas de alguna manera a los video juegos. En P&R están todas las respuestas.

ESCRIBI A P&R

Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames?. Escribinos! Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envialas a:

Preguntas & Respuestas/Emiliano
Felipe Vallese 1558 (1406)
Capital Federal

DIFERENCIAS

Me llamo Alejandro Agostino, tengo 15 años y un Mega. Compré la revista por primera vez el pasado mes de octubre, ya que me enteré que traía mucha infomación del MK2 y la sección de trucos e información exclusiva (Top Tricks), es sumamente interesante.

Leyendo Top Wins (la página de los campeones) me enteré de que me puedo ganar un Super Game Boy si les gano a los personajes ocultos del MK2, por lo que comencé a practicar. Al final lo logré.

Quisiera saber cómo es lo del Super Game Boy, si me lo gano directamente o voy a sorteo. Les agradecería que me contestaran esta carta.

Bueno, ahora me despido, pero no sin antes decirles que voy a seguir comprando la revista, y más cuando traiga algo del MK2.

Alejandro Agostino

RESPUESTA

Alejandro termina su carta con varios "Post datas" en los que nos dice que no le sale el truco del MK2 del "Throwing disabled" y que los demás trucos le funcionan, pero que notó algunas diferencias pequeñas y otras no tan pequeñas entre lo que le dijimos y lo que vio en su pantalla (como que encontró a Noob Saibot a las 25 peleas y no a las 50 como habíamos dicho).

Alejandro: nos encantan los halagos. Gracias por todo lo que nos decís y sí, traemos mucha información sobre el MK2. Desde el número 7 (octubre) no dejamos de dedicarle una sección especial, todo Top Tricks e inclusо el Poster, para tener todas las tomas bien a la vista. Este mes recibí la segunda y anteúltima parte del mismo. MK2 es sin duda alguna el mejor juego de lucha de la historia y es sinónimo de Top Kids. Desde que empezamos (hace casi un año) nuestro tema principal fue Mortal Kombat. ¿Sabes cuál? es el total de páginas que le dedicamos a los MK? ¡¡¡117¡¡¡. Si no nos crees, agarrá todas las revistas desde la Nº 1 que venía con Johnny Cage, su ficha y el comic del MK1 y contá todas las fichas de los personajes, los comics, los trucos, los informes especiales y hasta los posters que dimos con la revista. Deberíamos haber festejado cuando llegamos a las 100 páginas, pero ni nos dimos cuenta.

Lo del Super Game Boy (el concurso Top Wins) es así: sí mandás una foto con el record que te decimos nosotros, concursás por uno. El que hace más puntaje gana. Si mandás records de otros juegos, hacemos un sorteo y el que sale también gana. Les avisamos a todos los que piensan participar en Top Wins que dejamos de aceptar cartas para los sorteos del MK2 porque el mes pasado publicamos en Top Tricks unos trucos que te permiten ir directamente a los personajes secretos o al final. Los sorteos los hacemos dentro de uno o dos número pero, con las cartas que hemos recibido antes del 1º de diciembre.

En cuanto a las diferencias en los trucos que dimos, tenés razón. La causa es que, como esta es una revista, tenemos que preparar el material con casi un mes de anticipación, y para llegar a tiempo y traerte los últimos juegos y trucos, muchas veces tenemos que hacer nuestros veredictos y sacar los trucos de versiones "preliminares" que nos mandan las compañías, ya que faltan varias semanas para que salgan las versiones finales. Estas versiones "preliminares" generalmente son las definitivas, pero a veces estas compañías cambian, agregan o sacan algunos de los trucos. En el caso del truco del "throwing disabled" y pelearse con Noob a las 25 peleas, fueron errores nuestros.

Descubrimos estos truc en la versión de Super Ni tendo y, en el apuro, n probamos si eran los mi mos para el Mega. Has ahora no descubrimos c mo se hace el "throwing d sabled" o si existe en Mega. Sin embargo, desc brimos cómo hacer ur nueva fatality o "fergalit con Raiden, solamente e

El "throwing disabled" es un truc para el MKII que funciona sol mente en la versión de SNES.

el mega (fijate en TO TRICKS). Lo de Noob e así: en el SNES te peleá con él dos veces seguida

La "Fergality" es una especie d Fatality que se puede hacer sol mente en el Mega.

en la pelea número 51. Er el Mega te peleás una vez en la pelea Nº 25 y otra er la 50.

Esperamos que te haya gustado nuestra nueva sección. Si nos escribís (y si querés), también decimos cuál es tu opinión de ésta y las demás secciones de la revista. Podés escribirnos cartas tan largas como quisieras, pero para publicarlas las resumimos lo más que podamos para poder publicar la mayor cantidad posible. ¡Hasta la próxima!

E.P.

La columna de AKI

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

CONSOLAS PORTATILES

Me di cuenta de que muchos chicos y chicas han dejado de interesarse por las consolas portátiles. La mayoría de los juegos y accesorios salen para las consolas hogareñas, pero los sistemas portátiles no se quedan atrás.
La compañía STD es la encargada de crear accesorios (muy útiles) para las consolas portátiles. Hace muy poco lanzó su línea: para GAME BOY..

HANDY BOY

Existen miles de accesorios que intentan hacer al GameBoy mejor, pero generalmente no dan buen resultado. El Handy Boy reúne todos los accesorios que vos podías soñar y más aún, en uno! Tiene una lupa con aumento para que puedas ver todo más grande, tiene luz: para jugar en la oscuridad, tiene dos parlantes para oír todo en stereo y si eso no te parece mucho, te cuento que el Handy Boy posee un joystick (de palanca) que te da mayor control sobre el juego.

Handy Boy

HANDY POWER

Este accesorio es un pack de baterías recargables, el cual a diferencia de los demás, entra en el compartimiento de las baterías sin ocupar ningún lugar extra. ¡Te hará ahorrar un montón!

HANDY GEAR

Este accesorio es de plástico, se pone sobre el GAME GEAR y lo protege de todo tipo de golpes, además posee una lupa poderosa de 2,5 x que aumenta de tamaño la imagen, un reductor de reflejo y un lugar para guardar un juego.

Aki - Alexandros Poliironópulos

Algo más sobre...

Películas de Videogames

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

STARGATE

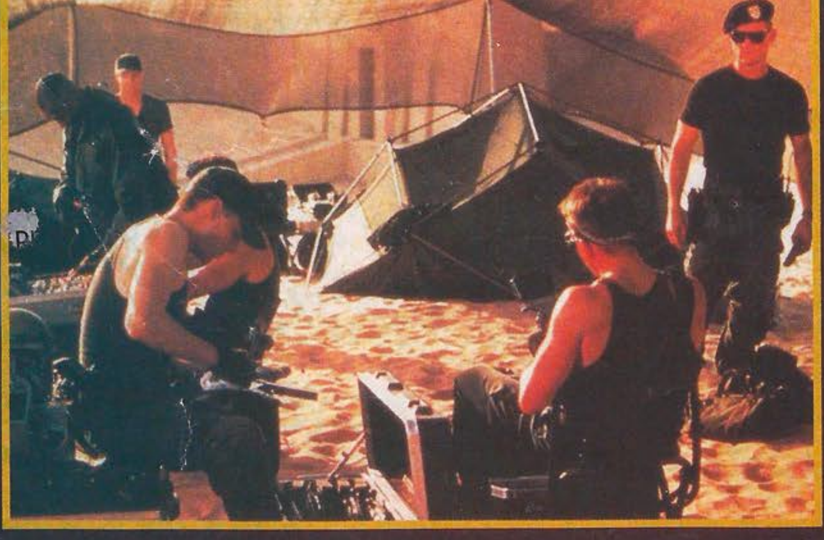
UNO YA NO SABE QUE SE HACE PRIMERO, SI LAS PELICULAS O LOS VIDEOJUEGOS DE LAS SPELICULAS, MORTAK KOMBAT NACIO DE LOS "ARCADES" Y PASO AL CINE. STARGATE VINO DEL CELULOIDE Y LLEGO A LAS "MAQUINITAS". DE LA PELICULA DE MORTAL KOMBAT HABLAREMOS EN EL PROXIMO NUMERO. DE STARGATE LO HAREMOS AHORA.

TE CONTAMOS LA PELICULA

STARGATE ES UNA DE ESAS PELICULAS QUE AUNQUE TE CONTEMOS EL FINAL, NO IMPORTA, PORQUE LO MARAVILLOSO ES VERLA

LA HISTORIA COMIENZA...

La historia comienza en 1928, cuando una joven, integrante de una expedición arqueológica, descubre cómo un extraño artefacto metálico circular es levantado de las profundidades de las arenas del desierto.
Esa jovencita es, en el presente, una mujer madura llamada Catherine Langford y se la ve ingresar en una reunión de la Asociación Arqueológica que está tratando, en esos momentos, una misión urgente.
Así conoce al egiptólogo Daniel Jacson, que expone arriesgadas teorías sobre la cultura egipcia. A pesar de que sus colegas coinciden en que las afirmaciones de Jackson son demasiado transgresoras, la mujer lo recluta para un proyecto secreto.
A cargo de ese proyecto, llamado "Proyecto Giza", está el coronel Jack O``Niel, soldado profesional de disciplina estricta. Es a la vez reservado y explosivo, con lo que le da a la misión cierto tono misterioso e incierto.



COMO SIGUE...

Aquel objeto encontrado en el desierto tiene escrito simbolos que Daniel Jackson descifra rápidamente. No se trata de palabras sino de constelaciones de estrellas y el círculo es un portal para atravesar el espacio. Es decir, un "stargate".
La misión capitaneada por O'Niel parte rumbo a lo desconocido: a pesar de cierta oposición, también va el egiptólogo que para algo es el muchacho de la película.
Por fin llegan al planeta Abydos dentro del universo conocido. Pero O'Niel quiere suspender la misión y no seguir buscando esa puerta en el espacio. Más todavía, tiene la idea de poner una linda bomba nuclear en el portal y destruirlo por temor a que sea un peligro para la Tierra.

Y DESPUES....

Después encuentran una civilización que habla una suerte de egipcio antiguo y que son esclavizados por poderosas figuras vinculadas con la mitología de esa antigua región y que, según la imaginación de los autores, mucho tuvo que ver con la cultura nacida a orillas de Nilo. Ahí aparecen Horus, Anubis y Ra para completar el elenco y crear el antagonismo necesario para mas espectaculares peleas, batallas y guerras, como corresponde.

EL FINAL...

Para entrar en detalles, por suerte, termina bien.

COMO FUE TOMANDO FORMA UNA IDEA

Hace muchos en 1856, Cecil B. de Mille dirigió "Los Diez Mandamientos". Su actor principal, Charlton Heatton, dijo de ese filme: "nunca más se podrá hacer una película con tanto despliegue como esa". Ronald Emmerich dijo para sus adentros: "seguro que se puede". En 1978 - cuando es-

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
FLYNN PAFF
CARAMELOS MASTICABLES
SABOR TUTTI-FRUTTI
JUNTA 20 ENVOLTORIOS DE FLYNN PAFF + $3
CANJEALOS POR LO QUE MAS TE GUSTE:
UN AUTO PARA ARMAR Revell
20 + $3
Ó
UNA MUÑECA CON VESTIDOS Y CASITA
20 + $3 PINYPON
Y PARTICIPA TODAS LAS SEMANAS HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DEL SORTEO DE MAS DE 600 NINTENDO
SORTEO
Nintendo
SEMANAL
ACERCATE A LOS 117 CENTROS FLYNN PAFF, LLEVATE EL AUTO O LA MUÑECA, Y ADEMAS UN FLYNN PAFF NUMERADO PARA PARTICIPAR HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DE SORTEOS SEMANALES. AHORA VENI CORRIENDO, UN FLYNN PAFF NUMERADO TE ESTA ESPERANDO
GEORGALOS
Jocsa

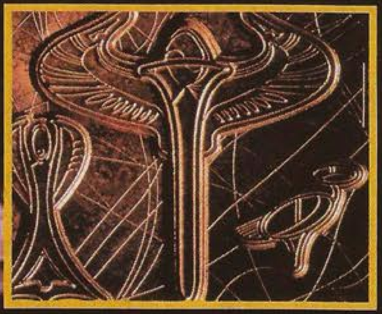
tudiaba en la escuela de cine-se le ocurrió la idea que, poco a poco se fue transformando en StarGate. Emmerich, que es el director de la película, encontró su socio ideal en el escritor y co-productor Dean Devlin, quien empezó a plasmar sobre el papel el mundo de StarGate. Ese mundo se fue haciendo más claro a medidas que se iban escribiendo nuevos guiones.

EL ELENCO

Los papeles principales fueron asignados a primeras figuras de Hollywood. James Spader hará del egiptólogo Daniel Jackson. Kurt Russel de coronel O'Neil. MIlli Ayital será la bella Sha Guri y Jaye Davidson el cruel alienígena Ra. Los efectos especiales y el vestuario son dignos de mención, así como los profesionales que ponen en escena los pasajes donde el movimiento de extras es extraordinario. Hay miles de ellos moviéndose y combatiendo en las zonas desérticas donde fueron filmados.

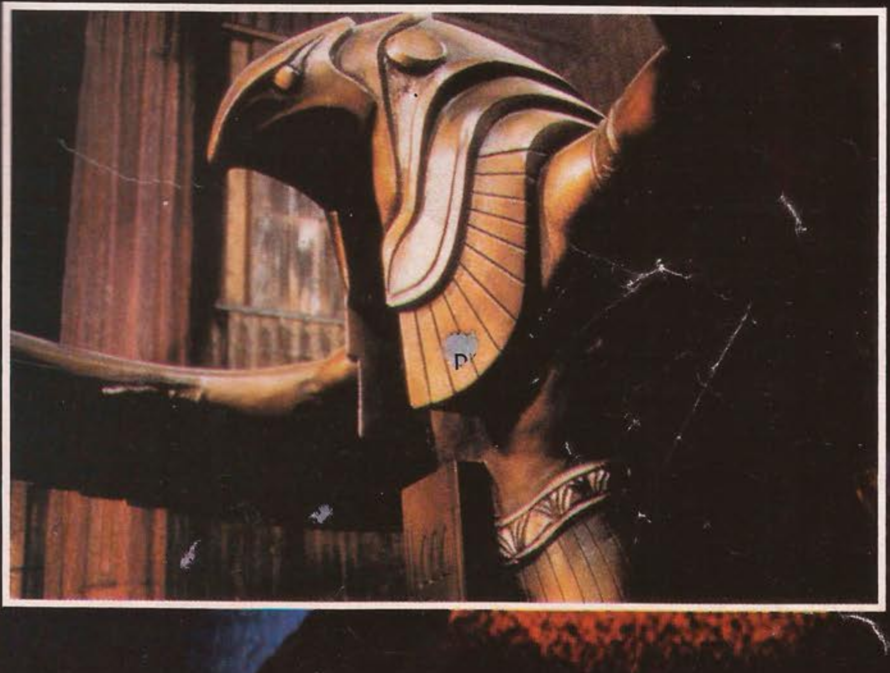
EL ESCENARIO

Cuenta Spader que desde el primer día se dio cuenta de la magnitud de esta película. Nos cuenta que manejaron kilómetros y kilómetros hacia el desierto por un camino construido especialmente para el filme,



hasta llegar a un campamento. Era una escena impresionante, afirma. Grúas, cámaras, luces, técnicos, bestias y miles de extras esparcidos a lo largo de más de treinta cuadras en médanos de arena. Y todo eso a una temperatura de 49 grados. Russel, por su parte afirmó que está seguro que la película

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB



va a ser tan divertida para el espectador como para él hacerla. StarGate -agregó- es una gran aventura que te sorprende paso a paso.

O.S.

LIBERATO TOP

La columna del Lic. Liberato Verdi

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Debo reconocer que Llberato Top es una cosas de locos. Tal como lo había vaticinado. Los chicos recibieron mi hermosa revista con alegría sin igual. Muchos me paran por la calle y me dicen frases como: "Usted es un periodista de raza". Y después me piden que ladre, que mueva la cola y me pare en dos patas. Creo que hay mucha confusión, aún entre mis admiradores. ¿Me habrán dicho periodista de raza o perro de raza? De todas maneras hay secciones que repetiré en este número, tales como "Bocacerrada" y "Figurita muy difícil". Además podrán leer en este número algunos consejos para las vacaciones. Como digo siempre: ¡no se pierdan el N° 2 de Liberato Top que es peor!

BOCACERRADA

(para que no entren moscas)

LLEGARON MILLONES DE CARTAS FELICITANDOME PERO EL DIRE LAS OCULTA. ¡CUANTA ENVIDIA. SEÑORES!

Sebastián Ventura de Mendoza dice que soy un tonto, que con tantas pavadas directamente se rie, por lo que pide que me den una página completa. Gracias Sebastian. Vos sí que sos inteligente.
Diego Latella dice, que me admira. Muy bien, a chicos como esos habría que regalarles como cincuenta consolas y diez mil cartuchos. Y que los pague el dire de la revista, para que aprenda. Así que me odiás Fernando Parisi de Mendoza. Mirá, yo soy un licenciado muy bien educado y sereno. Inteligente y muy piola, ¿sabés? Así que no hago caso de tu odio. Ahora mismo me tomo el micro y voy a tu casa a ver si me odiás cara a cara.

FIGURITA MUY DIFICIL

Millones de niños en todo el mundo sueñan ser como yo. Hacen muy bien. Difícilmente puedan encontrar un ejemplo tan valioso como el mío. Me han pedido que este verano, visite playas, sierras y montañas y que, en una vitrina con ruedas, me muestre a mis admiradores. Lo voy a hacer porque son ustedes. Pero sepan que no me gusta que se la pasen aplaudiéndome día y noche. Háganlo de día nada más, que de noche me despiertan. Ahora repitan conmigo: ¡Liberato es lo más grande que hay! Así me gusta. ¡Ah! y no olviden que todos tienen que ser humildes como yo. Me indigna la gente engrupida

CONSEJOS PARA LAS VACACIONES

- Si van a pasar sus vacaciones en la costa, traten de alquilar una casa a media cuadra de la costa, pero del lado de la tierra. Las que están mar adentro son muy húmedas.
- Las casas con vista al mar son muy agradables. Eso sí, averigüen con vista a qué mar son. Algunos alquilaron casas con vista al Mar Caspio, pero el mar Caspio queda lejísimos.
- Los que prefieren pasar sus vacaciones en las montañas para esquiar recuerden que en verano la nieve escasea. Si cuando están esquiando se derrite la poca nieve que queda, aprovechen y hagan surf.
- Las vacaciones sirven para demostrar la teoría de la relatividad del tiempo. Van a ver que 30 días de vacaciones son más cortos que una semana de clase.
- Si vas a la playa podés, tapar a tu papá con arena. En cambio, si vas a la montaña podrás taparlo con rocas, cascotes y pedregullo. Curiosamente hay muchos padres que prefieren la arena.

SABÍAS QUE...

Roque Barcia fue un filólogo español que en su libro SINONIMOS CASTELLANOS no se contenta con poner una palabra al lado de otra, sino que, además, nos cuenta en qué se diferencian, cuál es su origen, cuándo utilizarlas. Aquí te dejamos algunas que sirven de ejemplo...

◆ Veamos la diferencia que, según Barcia, hay entre: ABURRIRSE. HASTIARSE Y FASTIDIARSE.
El que no hace nada o está solo se aburre.
El que hace siempre una misma cosa, se hastía
El que hace lo que le repugna, se fastidia.
Se aburre el que está preso. Se hastía el que oye siempre una misma música tocada al piano. Se fastidia el que esucha las tonterías que dice algún necio.
Un andaluz decía que contra el aburrimiento, lo mejor es contar monedas de oro, contra el hastío cambiar de novia cada semana y contra el fastidio no tener suegra.

◆ Fíjense la diferencia que hay entre HALLAR y ENCONTRAR
Se encuentra lo que está a la vista. Se halla lo que está oculto. Encontramos un río, un bosque, una montaña. Hallamos una mina, un tesoro, un secreto.
De encontrar se origina encuentro. De hallar, hallazgo.
El encuentro puede ser choque. El hallazgo es siempre una dicha.

◆ Las dos palabras que siguen parecen querer decir lo mismo: cárcel y prisión.Barcia nos explica: Cárcel se deriva del hebreo carcer que significa cadena. Prisión viene del latín prehendere, prender. Encarcelado significa encadenado. Preso significa atrapado.
El que anda suelto está en la prisión, no en la cárcel. Aquel a quien se tiene sujeto con cadenas está en la cárcel, no en la prisión.

La palabra es un instrumento maravilloso. Utilizarla correctamente nos hace mejores.

Humor top

LIBERATO TOP

■ La mujer indignada mira al hombre que está tirado en una hamaca y le dice:
- Diga, ¿no le da verguenza? ¿Por qué en lugar de estar durmiendo todo el día no se busca un trabajo?
- ¿Trabajar? ¿Para qué Para mantener a un vago como yo?

■ Método para que dos hermanos que se peleen cuando tienen que repartir una torta o un postre cualquiera. Uno tiene que cortar por la mitad y el otro elegir primero cual pedazo es el suyo.

■ El ladrón le apunta con el revolver al tipo sensible y le dice:
Deme la billetera o le vuelo la tapa de los sesos!
No tire... No tire... No soporto los ruidos!.

MAURICIO FEDMAN
de Concordia. Entre Ríos.

■ Una mujer le decía a otra:
- Con mi marido, cuando nos casamos, no sabíamos si comprar un auto o tener un nene.
- Y qué decidieron?
- Tener un nene. Son más fáciles de estacionar

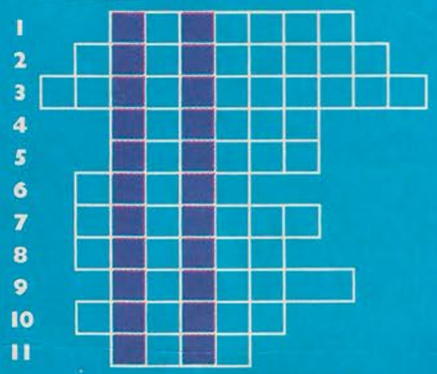
■ La señora le dió una moneda a un mendigo que pedía limosna en la escalera del subte. Después no quiso poner un cospel en el molinete. Indignada, le dijo al inspector:
- Para que sepa, ya le pagué a un hombre que estaba en la escalera.

■ ELLA: -Roberto! La casualidad vuelve a reunirnos! Me dejaste plantada en el altar y todos los invitados esperando!
EL: Cierto. Y que tal estuvo la fiesta?

RODRIGO SCANAZZI
Moreno. prov. de Buenos Aires

GRILLA TOP

Resolvé la grilla de este mes y formarás la frase que le dijo KUNG LAO a SHANG TUNG, cuando el hechicero le dijo que le iba a romper el alma.



1) Tipo chupasangre que revolotea por los castillos.
2) Academia loca con policías relocos.
3) El éxito de Marta Sanchez.
4) Caimán pero en correntino, digo en guaraní.
5) Nombre del más famoso de los García de la gu
6) Una de Geografía: estación de tren del ferrocarril Belgrano antes de llegar a Carapachay.
7) Los Fabulosos Cadillacs, la cantan siempre.
8) Hacer un nudo y otro nudo y otro nudo y otro nudo...
9) Acción de cambiar una cosa por otra.
10) Lo que tenés que hacer en el cuaderno cuando te equivocas.
11) Una difícil: nombre con que anteriormente se llamaba Tailan-

¡Descubrí el GAME!

¿De qué juego es la imagen distorsionada que te mostramos? Es un juego bastante bueno, que salió el 21 de noviembre y que tiene como personajes principales a dos simios. ¿Cuál es?

Solución en la página 28

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

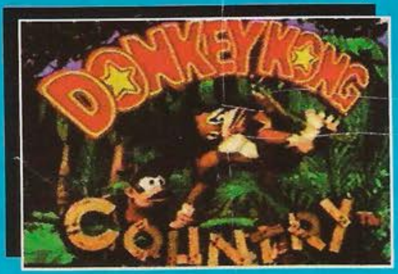
LIBERATO TOP

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Descubrí el Game

SOLUCION

Donkey Kong Country



LO MAS DE LO MAS

UN LAGO QUE ESTA ALTO. ALTO.

Es el Titicaca que se encuentra en los territorios de Perú y Bolivia. Para encontrarlo hay que subir más de 3 mil 800 metros. Por eso es el más alto del mundo.

ESE SI QUE ESTA EN LA PALMERA

Según cuentan, un señor en Indonesia vive desde hace 24 años arriba de una palmera y por más que quieren convencerlo no se baja por nada del mundo. Creo que ha llegado la hora de dejarlo tranquilo, pobre.

¡A LA COLA!

El embotellamiento de tránsito más grande que se conoce se produjo en la autopista del Sur en Francia, en febrero de 1980. La cola de vehículos alcanzó unos 175 kilómetros. Uno dijo: para qué quieren tránsito, embotellado habiendo tanto tránsito suelto.

LUCAS *Un chico Top*

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Concursos Cupones

Ganate un Arcade

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ...
Calle: ... Nº ...
Ciudad: ... (Cod. Postal) ...
Provincia: ... Tel.: ...
Fecha de Nac.: ... Documento: ...

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) ...

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ...
2) ...
3) ...
4) ...
5) ...

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

...

El sorteo se realizará en el último programa de ENERO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids Music

Nacional	Internacional
1) ...	1) ...
2) ...	2) ...
3) ...	3) ...
4) ...	4) ...
5) ...	5) ...
6) ...	6) ...
7) ...	7) ...
8) ...	8) ...
9) ...	9) ...
10) ...	10) ...

Top Kids Toys

Nenas	Varones	Juegos de Mesa
1) ...	1) ...	1) ...
2) ...	2) ...	2) ...
3) ...	3) ...	3) ...
4) ...	4) ...	4) ...
5) ...	5) ...	5) ...

Siguen los concursos en todo 1995. Y siguen los premios para nuestros lectores. Escribí como siempre. ¡Ah! y recordá que si sos socio tendrás premios especiales. No te pierdas nuestro programa de televisión.

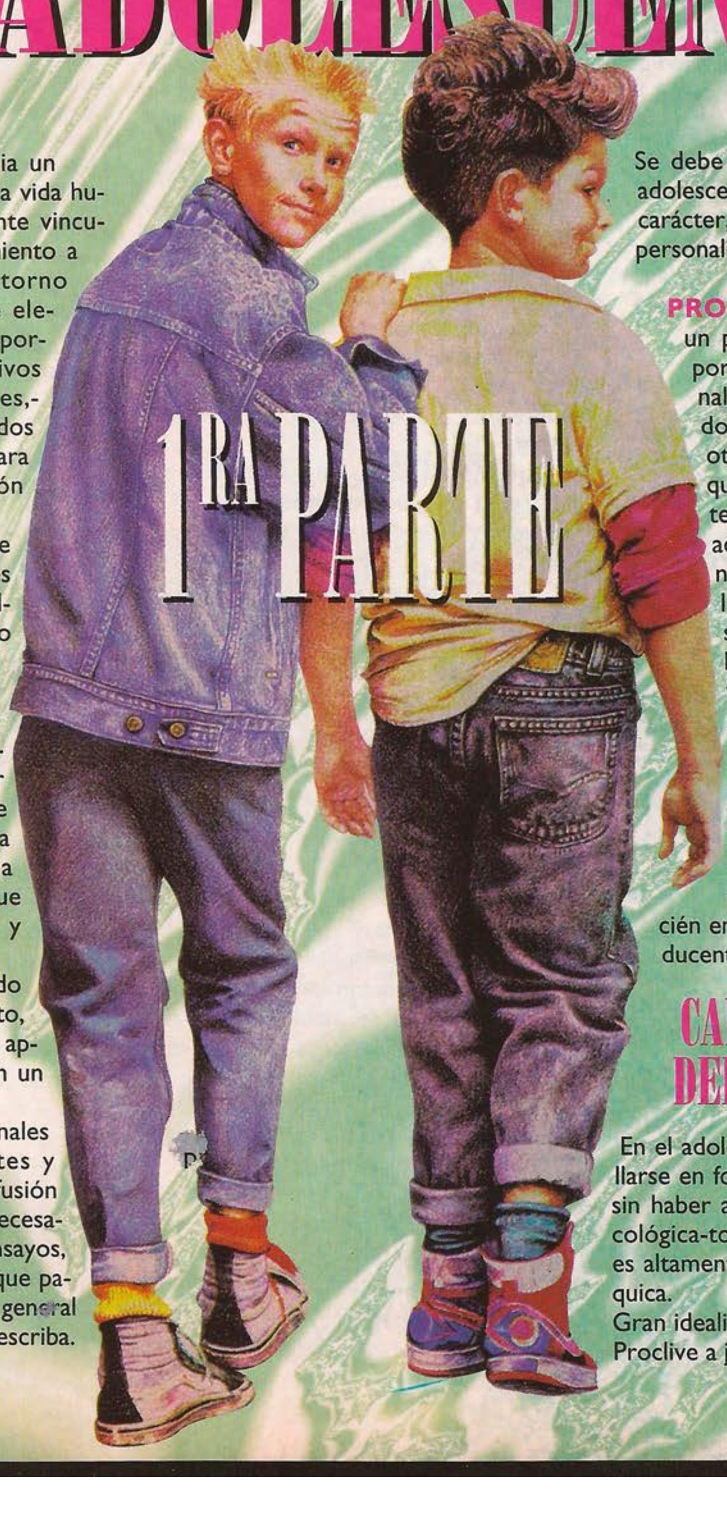
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Suplemento para Gente Grande

Desprendé el suplemento y regaláselo a la gente grande de la casa

LOS ADOLESCENTES

1RA PARTE



Por ser la adolescencia un momento crítico de la vida humana, extremadamente vinculado con un acercamiento a la sociedad o al entorno social que le ofrece elementos positivos (estudio, deportes, etc.) y otros muy negativos (drogas, delitos, enfermedades,- etc.), debe postular los períodos sobresalientes de esta etapa para lograr una mejor comprensión del período que nos ocupa.

El número de personas que se interesan por la adolescencia es cada vez mayor, y ello no resulta sorprendentes ya que es algo que atañe a padres, hermanos y a la familia total.

Esta es la razón por la cual nos introducimos en la adolescencia, para poder esclarecer puntos desconocidos y que sean de utilidad para todos. La importancia, pues, nos acerca a esta edad. Todo radica en que es una edad en crecimiento y una estructura en movilidad.

Cada adolescente es un mundo diferente al del niño, del adulto, de la persona madura. Lo más apto y certero es conocerlo con un criterio humanístico.

A veces los autores profesionales expresan posturas diferentes y contradictorias donde la confusión es posible. Por eso se hace necesario juntar muchas teorías y ensayos, para seguir una metodología, que padres, familiares o personas en general puedan comprender lo que se escriba.

Se debe entender que la actitud del adolescente es una proyección de su carácter, de su temperamento. de su personalidad.

PROYECCION: Definición: Es un proceso mental inconsciente por el cual los impulsos emocionales inaceptables son rechazados y atribuidos (proyectos) a otros. Estamos convencidos de que trabajando, estudiando, entendiendo las conductas de los adolescentes, se pueden obtener modificaciones para su salud y buena maduración e inserción social.

La reflexión de los padres y familiares deben llevar al conocimiento de lo que está pasando con el adolescente.

Las ilusiones por lo general son positivas al poder fomentar deseos, pero siempre éstos deben ser acompañados de concocimiento y, recién entonces, el beneficio será conducente.

CARACTERISTICAS DEL ADOLESCENTE

En el adolescente comienzan a desarrollarse en forma acelerada lo psicosexual, sin haber alcanzado aún la madurez psicológica-total. Pero su energía psíquica es altamente dinámica. Gran energía psíquica.

Gran idealismo.

Proclive a juntarse con sus iguales.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Etica: alto sentido de justicia.
Sincero en sus apreciaciones y opiniones.
Reacio a aceptar los patrones de vida, preestablecidos por la sociedad y su familia (padres). Algunos llaman a este concepto "rebelión".
Idealismo (cree en sus ideales), y emite juicios, con los cuales discrimina los valores del mundo de los adultos. Ello lo lleva a querer transformar las estructuras sociales -culturales, y a veces políticas de su entorno. Por eso a veces arriesga su vida. Es lo que vivencia y llama idealismo.

DESARROLLO PISOLOGICO DEL ADOLESCENTE

Estudios de ERIKSON
1) Crisis de identidad: Es el desarrollo procesal por el cual el adolescente busca alcanzar su identidad, es decir, ser él como tendría que ser (encontrarse a sí mismo).
2) Estadio o lapso de intimidad: Es el aislamiento emocional, lo que le impide por momentos comunicarse y conectarse con los demás.
3) Estadio o momentos de generosidad: Establece relaciones con efectos amorosos, con necesidades de formar parejas, para un proyecto de futuro matrimonio.
4) Estadio de integración de su yo: Es el momento final.

PUBERTAD / ADOLESCENCIA

Pubertad, se define a la persona joven que puede procrear, (maduración) de las gónadas. Sería el período de la vida de un ser humano en donde se desarrolla la maduración sexual. La pubertad es cuando ya existen y pueden emitir espermatozoides en el varón y óvulos en la mujer.
La pubertad entra dentro de la adolescencia caracterizado por crecimiento con maduración de las gonadas. Sería el desarrollo de los órganos genitales. Aparición del vello, barba, cambio de voz - caracteres sexuales secundarios-. aumento de la talla corporal (crecimiento de los huesos largos). Comienzo de la soldadura de algunos cartílagos de los huesos que son los del crecimiento. Entonces, pubertad es el comienzo de la adolescencia, y ésta es el período entre la infancia y la edad adulta.

La sociedad ya lo deja de considerar un niño, pero todavía no le da el status o rol de adulto.

Con esto se puede expresar que los límites de la adolescencia dependen de los criterios de la sociedad en donde viven los jóvenes. En la sociedad primitiva, la adolescencia dura unos días y el joven comienza a tener responsabilidades y a ocupar labores de trabajo como los adultos. La adolescencia es un período de formación social con un período de metamorfosis dinámica total.
Aclarándolo mejor sería:
a) Cambios en la estructura física, endocrina, etc.
b) Integración a las estructuras de la Sociedad.
c) Disminución de su dependencia familiar, y esto se podría desglosar en: 1) Separación psicológica de sus padres y familia.

2) Adquisiciones de conductas para amar y gratificaciones eróticas.

3) Elegir su carrera del futuro, profesión o trabajo.

4) Organizar paulatinamente su identidad, con los elementos de responsabilidad, autodominio, cuidarse a sí mismo, honradez, integrarse a la sociedad.

CRECIMIENTO

En la adolescencia hay un brote de crecimiento óseo. Los varones, desde los 13 a los 16 años aumentan su altura entre 3 a 4 cm., pudiendo en ocasión seguir aumentando dos centímetros más. aumento de peso en más de 20 kg.
Las mujeres aumentan de altura entre los 12 y 14 años entre dos y tres centímetros por año madurando más precozmente que los varones de la misma edad.
A la misma edad las mujeres, parecen ser la madre de los varones.
A los 18 años se completa el crecimiento, pero algunos varones pueden crecer dos centímetros más y las mujeres algo menos.

Un adolescente es un ser humano que ha recibido un sello de reglas que obran sobre él. Dichas normas e instituciones ponen en juego un complejo de fuerzas y constrafuerzas que se hacen sentir sobre el ser humano, y a veces es difícil de entender lo que es justo o injusto. Ante la maduración del adolescente, hombre o mujer, a medida que va transformándose biológicamente, aumentan más sus problemas.
El proceso evolutivo de separación de la adolescencia se resuelve en varios planos que se puede denominar conciliación con su pasado.
a) Corresponde a su trabajo evolutivo de diferenciación e integración psicofisiológica que el adolescente debe ejercitar. Dicha diferenciación incluye la integración de los impulsos, sentimientos, emociones y motivaciones del adolescente en el encuadre de sus mecanismos de defensa (represiones, proyecciones, sublimaciones, etc.) y su identidad de los ambientes (identidad). Todo esto con dificultades por la irrupción, de elementos hormonales, el impulso sexual agresivo y la falta de objetivos certeros que alcanza a recibir.
Todos sus impulsos, que necesitan una descarga que no tiene el cauce adecuado, deben ordenarse dentro de sus estructuras de defensa. Ello dificulta por momentos su identidad, y deja de ser salida, que prolonga entonces su identidad sexual madura.
Una de las razones de estos artículos es entender que parael adolescente de hoy, no todo debe ser permitido, y menos aún servido en bandeja. Abstenerse de muchas cosas y no tener todo lo que se desea es empezar a saber elegir.
Padecer es abstenerse. Es la autolimitación que signigica su autorealización. Cuando ésto rige por los padres, luego se regirá así el adolescente. El debe saber que posee la capacidad de sentirlo así, de ser el formador de su felicidad, éxito, desgracias, etc.

MARIO HANDALARZ

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

JUEGOS PARA GENTE GRANDE

CUIDADO CON "LA GALLINA CLUECA"

PRESENTACION:

Decir que LA GALLINA CLUECA es un juego para gente grande es un tremendo engaño. ¡No señor ! es un juego para chicos mayores de seis años con lo que, contradictoriamente, quedan incluídos... los padres.

Pero le aclaramos de entrada: si quiere jugar usted a La Gallina Clueca con sus chicos, allá usted. No está mal. A menos que, como decimos siempre, usted pierda.

Por el momento digamos que este es un juego de acción, destreza y, también, algo de suerte. La cosa es así: en el gallinero hay un alboroto porque la gallina clueca muestra, orgullosa, sus numerosos huevos. Ella, muy desafiante, mira a su alrededor, cuidando que nadie le quite uno. Y el objetivo del juego es, precisamente, ese: quitarle a la gallina clueca los huevos, sin que cacaree. Ganará la partida -lógicamente- el jugador que haya logrado la mayor cantidad de puntos de acuerdo con el valor de los huevos.

Es interesante ver a la gallina cerrar sus alas y comenzar a cacarear cuando se da cuenta que estás sacándole alguno de sus huevos. Yo no quiero hablar, pero le he ganado varios partidos a mi sobrino demostrando mi habilidad en estos menesteres.

ALGUNA INFORMACION:

El número de jugadores es de 1 a 4.

Edad, como dijimos, de 6 años en adelante.

Duración de juego, aproximadamente. 15 minutos.

CONTENIDO DE LA GALLINA CLUECA:

Una gallina con sonido electrónico, accionada a pilas.

12 huevos rojos.

12 huevos azules.

12 huevos verdes.

Y, como es lógico, y con el objetivo concreto de ser leído antes de comenzar, el manual de instrucciones.

PARA FINAL

Usted, o su nene, ve a la gallina empollando los huevos... pero, cuidado. si cacaréa y cierra las alas... pierde. Ganará el que junte más huevos. Esperemos que no sea su nene menor.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

LA IRRUPCION DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION:

EL CINE

Si el día de los Santos Inocentes de 1895 es considerado como la fecha en que nace oficialmente el cine, la historia real de este invento tenemos que rastrearla unos siglos antes. Como sucede con la inmensa mayoría de los grandes descubrimientos, los antecedentes aparecen bastante tiempo atrás, con otros trabajos, con otras pasiones. Si bien Gutemberg reunió los tipos fundidos en metal, la prensa de lagar y ciertas tintas hechas a base de aceite y negro de humo para dejar su huella en el papel, sabía, sin duda, que en esa tarea no estaba solo y que otros los habían precedido con trabajos parecidos. Por su parte, los Lumiere echaron mano a elementos estudiados anteriormente y terminaron resolviendo interrogantes que, en aquellos años, tenían otros investigadores. Edison y su gente, por ejemplo, venían elaborando proyectos similares desde hacía un lustro: la diferencia era que el norteamericano lo hacía a partir de un proyector que era para uso individual. Pero, antes que Edison y los Lumiere, otros hombres debieron resolver, aisladamente, algunos temas básicos que permitieran... después... armar el nuevo rompecabezas.

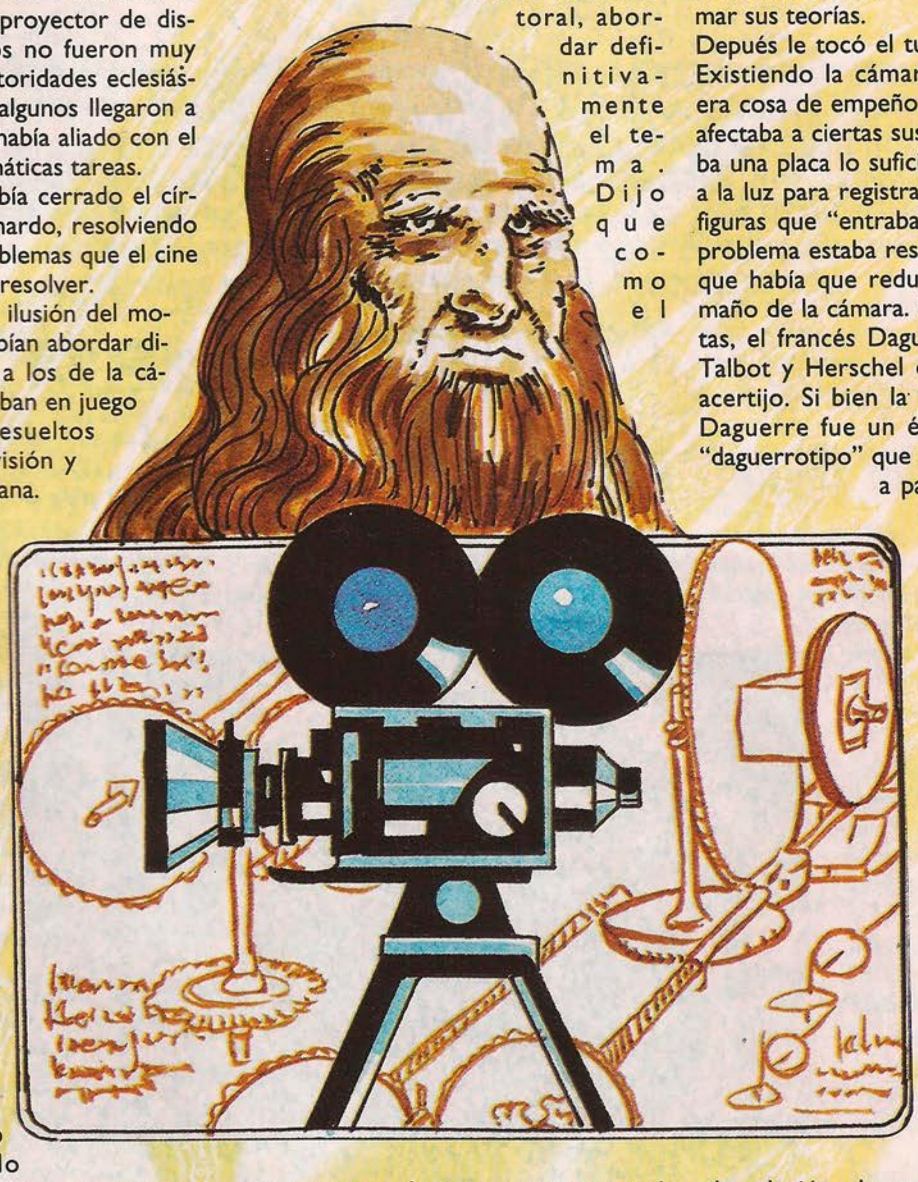
Suele decirse, con razón, que los elementos primeros que posibilitan la llegada del cine son tres: el proyector de imágenes, los estudios sobre la ilusión del movimiento contínuo y la fotografía. El proyector de imágenes o cámara oscura, más allá de los espejos y lentes que lo complementaron, se fue inventando y utilizando a lo largo de siglos. En la antiguedad ya se conocía esa cámara con un pequeño orificio, que proyectaba invertida y débilmente una escena exterior sobre la pared opuesta.

EL 28 DE DICIEMBRE DE ESTE AÑO SE CUMPLIRA EL CENTENARIO DE LA PRIMER EXHIBICION PUBLICA. ES UNA SALA DE PARIES, DE LOS FILMES DE LOS HERMANOS LOUIS Y AUGUSTE LUMIERE. NACIA, ASI, HACE UN SIGLO, EL CINE TAL CUAL LO CONOCEMOS. LOS PADRES DE LA NUEVA CRIATURA CREYERON POR ENTONCES QUE SERIA UNA MODA PASAJERA. UN ENTRETENIMIENTO MAS PARA LAS SALAS DE VARIEDADES. PERO NO FUE ASI.

Leonar de Vince, entre que pintaba la Gioconda e imaginaba cómo debía ser el helicóptero futuro, trabajó en un pequeño cuarto a oscuras. Dejaba entrar la luz por un agujero pequeño que proyectaba, como dijimos, una débil imagen invertida. Claro que Leonardo no se conformó con eso. Al orificio le agregó una lente para enfocar la imagen y un espejo para volverla a poner en lugar, y utilizó ese dispositivo para realizar estudios de perspectiva y color. Esta modificación ingeniosa se convirtió al caer en manos de supuestos magos y embusteros, en un elemento que terminaría asombrando y divirtiendo a la gente que concurria a las ferias públicas. Un tiempo después, fue Giambattista Della Porta, nacido antes de la primera mitad del siglo XVI, quien escribió sobre esta cámara y le encontró un sentido espectacular que puede servir como buen antecedente. El imaginó y puso en práctica una sala donde los espectadores se sentaran a ver lo que sucedía afuera. Las imágenes que Da Vinci proyectaba en la pared para realizar estudios se transformaron para Della Porta en escenas teatrales al aire libre, a pleno sol, que, gracias a lente y espejo, se recomponían en el muro, ante el asombro de los espectadores. Era cine en vivo y en directo, como se diría ahora: sin película que preservara del tiempo a la creación artística. Pero sacando ese "pequeño detalle", estaba preanunciando la magia cotidiana del siglo XX. El aporte siguiente lo podemos situar hacia mediados del siglo XVII. Por entonces, a Athanasius Kir-

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

cher, un jesuita alemán, le correspondió aplicar a la cámara oscura la luz artifical que permitía proyectar transparencias pintadas. Con ésto daba entrada a lo que después sería el proyector de dispositivas. Sus trabajos no fueron muy bien vistos por las autoridades eclesiásticas de su tiempo y algunos llegaron a decir que Kircher se había aliado con el diablo para esas enigmáticas tareas.
De todas maneras había cerrado el círculo abierto por Leonardo, resolviendo el primero de los problemas que el cine del futuro necesitaría resolver.
Los estudios sobre la ilusión del movimiento contínuo debían abordar dificultades superiores a los de la cámara oscura. Ahí estaban en juego temas que fueron resueltos con la teoría de la visión y de la percepción humana.
Había que descubrir cómo una sucesión rápida de dibujos era captada por el ojo humano. Eso que describiría Ingmar Bergman hacía una décadas, al hablar de su trabajo, diciendo que se consideraba un mago que se aprovechaba de las deficiencias del ojo humano para consumar sus actos.
El traumatropo, un juguete que aparición en la primera década del siglo pasado y que habría inventado un médico londinense llamado John Paris, aprovechaba esa particularidad de la visión para crear diversas ilusiones. Hoy suele presentarse ésto como un juego casero fácil de hacer. Se toma un disco de cartón: de un lado se dibuja, por ejemplo, una jaula vacía: de la otra cara se dibuja un pájaro y, al hacerlo girar sobre un eje, tenemos la sensación de que el pájaro está enjaulado. Unos años más tarde le correspondió al cientifico belga Joseph Planteau, en su tesis doctoral, abordar definitivamente el tema. Dijo que como el ojo no opera de una manera instantánea, basta que una sucesión de dibujos o retratos permaneciera, cada uno a su tiempo, un período breve pero suficiente delante nuestro, para que nuestra mente percibiera aquella sucesión de imágenes como una continuidad y, por lo tanto, viera en movimiento esas imágenes fijas. Planteau construyó un aparato con maniveles, discos y obturaciones que permitió crear una sensación elemental de movimiento para confirmar sus teorías.



Depués le tocó el turno a la fotografía. Existiendo la cámara oscura, el resto era cosa de empeño. Se sabía que la luz afectaba a ciertas sustancias. Si se lograba una placa lo suficientemente sensible a la luz para registrar en un instante las figuras que "entraban" en la cámara, el problema estaba resuelto. Por supuesto que había que reducir, primero, el tamaño de la cámara. Con técnicas distintas, el francés Daguerre y los ingleses Talbot y Herschel dieron respuesta al acertijo. Si bien la invención de Louis Daguerre fue un éxito inmediato (el "daguerrotipo" que no permitía copias), a partir de otras técnicas se fue desarrollando la fotografía tal cual la conocemos hoy y tal cual la aprovechó el cine. Posteriormente, y de un modo simultáneo, en distintos lugares se fue desarrollando la película flexible. George Kastman fabricó esa película en rollo para la cámara Kodak ("la que hasta el más tonto puede manejar").
El rollo perforado de Kodak completó el triángulo. Y así, de esta manera, se terminó dando solución a los tres problemas. "El camino para la invención del cine estaba definitivamente abierto."

Fernando Salas

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSPADRES

El Exprime Bochos

EXISTEN INFINIDAD DE PROBLEMAS, ADIVINANZAS, ACERTIJOS QUE NO SE RESUELVEN SIGUIENDO LINEALMENTE UNA DEDUCCION LOGICA. LA RESPUESTA, POR LO GENERAL, ESTA EN OTRA PARTE. LA IMAGINACION DEBE RECORRER CAMINOS NO TRANSITADOS PARA LLEGAR A LA SOLUCION QUE, POR LO GENERAL, NOS HACE EXCLAMAR: A) ¡QUE GRACIA! ASI ADIVINA CUALQUIERA, B) ¿DE DONDE SACARON ESO? C) ESTO ES UNA PAVADA. MEJOR ME VOY A VER TELEVISON. AQUI LE DEJAMOS ALGUNOS DE ESOS PROBLEMAS DICIENDOLE QUE NO APELEN A LA LOGICA SINO A LA CREACION, A LA SALIDA IMPENSADA, A LA INSPIRACION.

Problema Uno

LA MUJER DE NEGRO

CORRIA EL AÑO 1803 en la ciudad de Londres. Por una calle va una mujer vestida de negro. Un señor corpulento, aunque de buen trato, se acerca a la dama y la saluda amigablemente. Ella no lo conocía, pero le resultó agradable conversar con él. Luego de pasear media hora por Park Lane, el hombre invitó a la señora a que subiera al cuarto donde vivía para tomar el té. La señora dudó un momento y luego aceptó. Subieron por una estrecha escalera. Al entrar al cuarto, la mujer vió sobre una silla algo... y se desmayó. ¿Qué fue lo que vió esta buena señora?

AYUDITAS:

a) no era un arma ni un objeto pecaminoso.

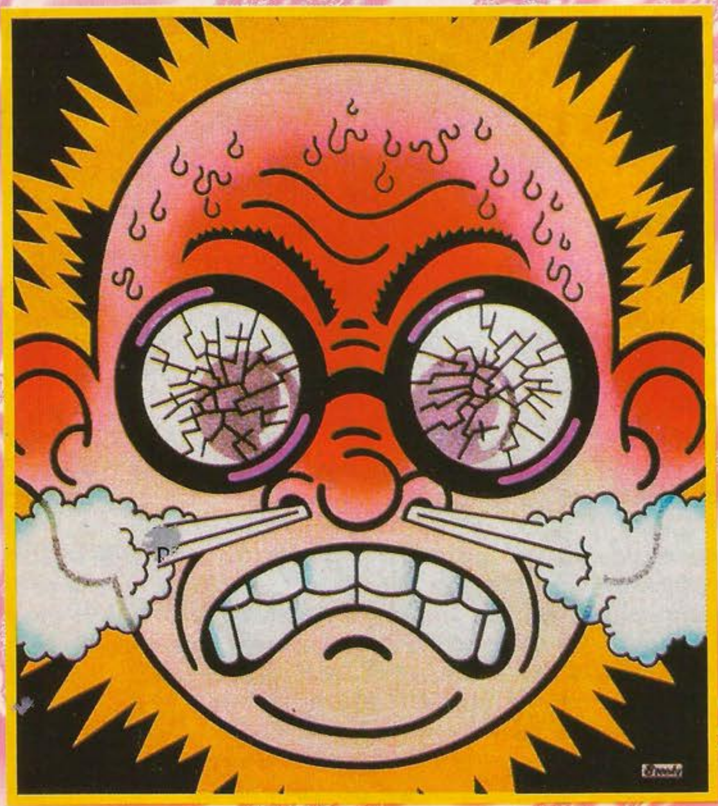
b) no era un cadaver.

c) era negro como su vestido.

Problema Dos

LA LLAMADA ANONIMA

El detective privado recibió en su despacho una llamada anónima: "Concurra a la calle de los Escudos 789. Se escuchan gritos y amenazas". El detective vivía a solo dos cuadras del lugar. A llegar escuchó a una mujer gritar: "No me dispares, Peter". El sonido seco de un revolver se escuchó dos veces. El detective entró y vió a tres personas, dos de ellas estudiantes de arquitectura, la otra, el mayordomo. El arma homicida estaba en el suelo. El detective sacó su revolver y apuntándole al mayordomo le dijo: "Queda detenido por haber asesinado a esta mujer". ¿Cómo se dió cuenta que el asesino era el mayordomo?



AYUDITAS

a) el detective no conocía ni a la víctima ni a las tres personas que estaban con ella.

b) el mayordomo estaba sereno como el resto.

c) a cualquiera le hubiera resultado obvio que el asesino era el mucamo.

d) nadie llevaba tarjetas identificatorias.

¡Vamos que es fácil!

Problema Tres

BOCA Y RIVER

Boca y River jugaron

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

El Exprime Bochos

diez partidos en total. Boca ganó seis partidos y River seis. Empataron cuatro veces. Cómo puede ser?

AYUDITAS

a) Se sabe que si gana un equipo, el otro pierde.

b) Pero cuando boca ganaba, River no necesariamente perdía.

Más fácil que el otro.

Problema Cuatro

LA MOSCA EN LA SOPA

El cliente llamó al mozo y le dijo: ¡Mire usted! Una mosca en mi sopa". El mozo se disculpó y regresó un minuto después. El hombre probó la sopa y pidió hablar con el gerente. ¡No es posible ! -gritaba- le sacaron la mosca y me trajeron el mismo plato! ¿Cómo se dió cuenta?

AYUDITAS

a) todos los platos eran iguales.

b) no estaba la mosca, ni siquiera media mosca. Ni una patita.

Problema Cinco

APENDICITIS

El hombre llegó al hospital. Estaba muy nervioso. Le dijo el viejo médico: "Doctor Kenton... creo que mi esposa tiene apendicitis aguda. Todos los síntomas así lo indican". El doctor Kenton sonrió y tomándolo del hombro, le dijo: "Está usted muy alterado, querido amigo. Tranquilícese. Olvida que hace dos semanas estirpé el apéndice de su mujer". Pero el hombre no quedó tranquilo. ¿Por qué?

AYUDITAS

a) sabía que el doctor era competente.

b) estaba seguro de los síntomas.

RESPUESTAS UNO

(LA MUJER DE NEGRO)

La mujer de negro, era viuda. Lo negro que vio fue una capucha de verdugo. El hombre corpulento y amable era el verdugo de Londres. Su marido había sido ajusticiado por ese verdugo.

RESPUESTA DOS

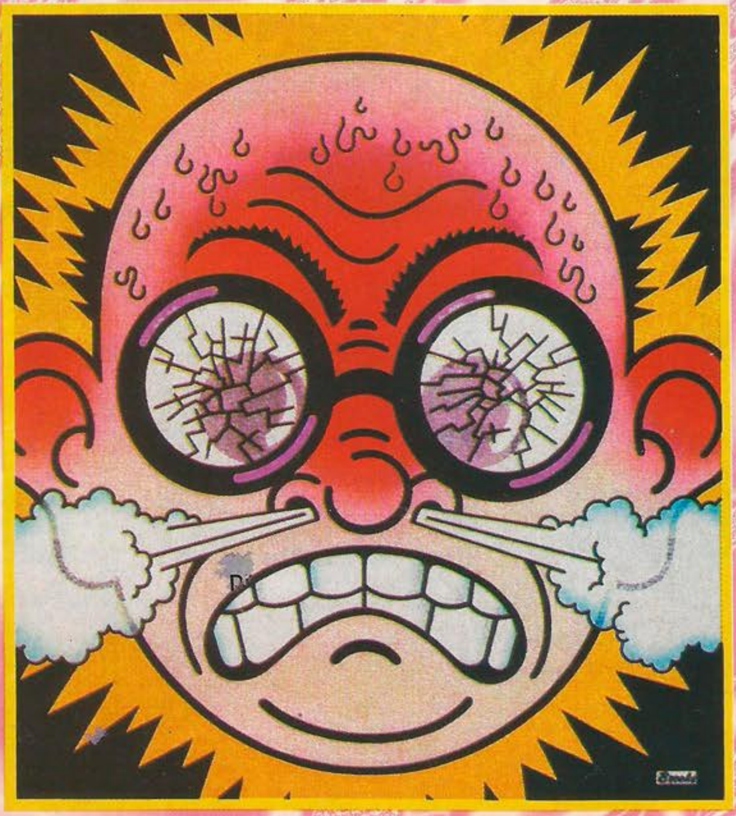
(LA LLAMADA ANONIMA)

Cuando el detective entró, había un hombre solo: Peter, el mayordomo. Las otras dos personas (estudiantes de arquitectura) eran mujeres.

RESPUESTA TRES

(BOCA Y RIVER)

En ningún momento se dijo que Boca y River jugaran entre sí.



RESPUESTA CUATRO

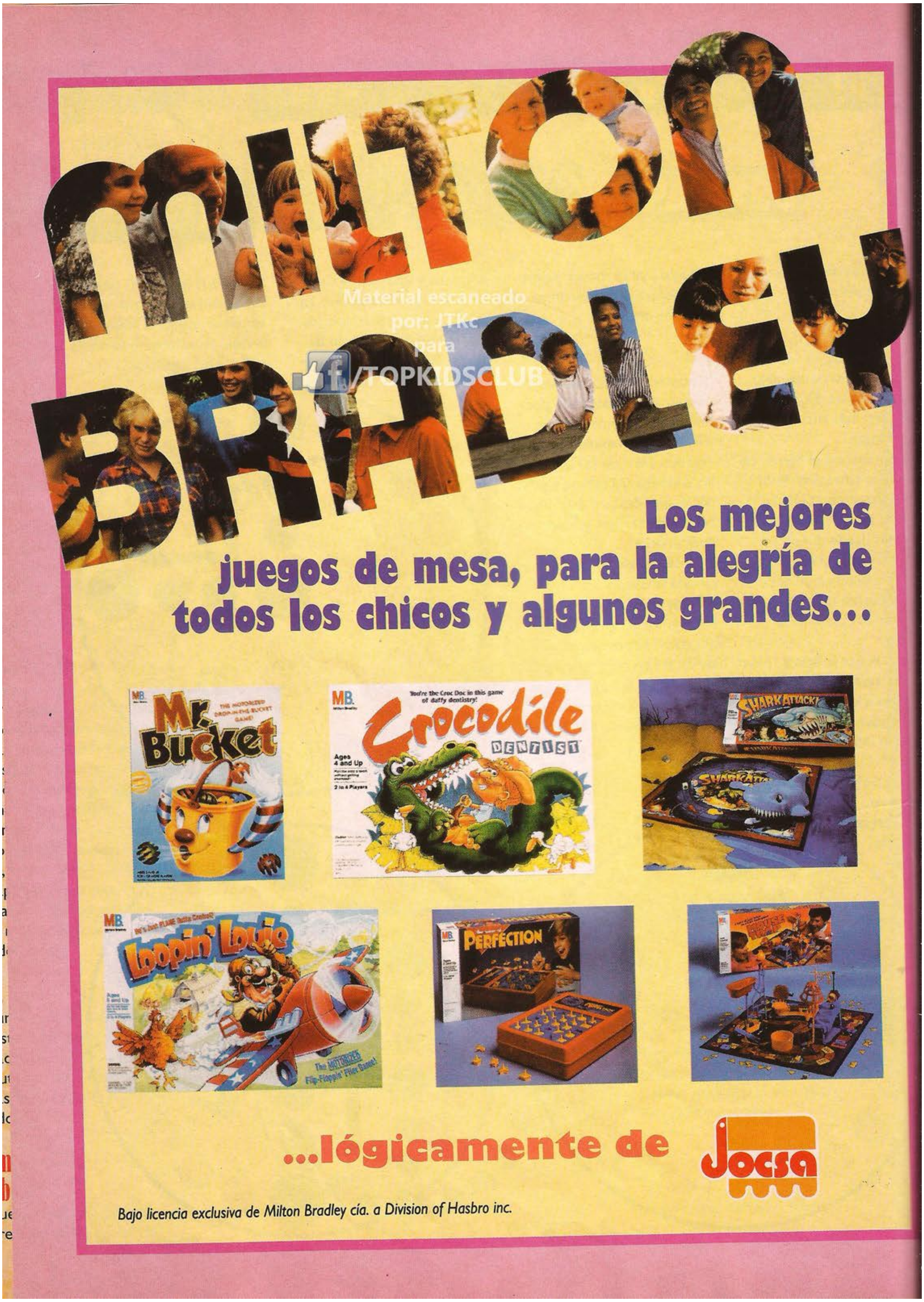
(LA MOSCA EN LA SOPA)

El hombre, antes de llamar al mozo, le había puesto mucha pimienta al plato. Al probar se dió cuenta de que era el mismo.

RESPUESTA CINCO

(APENDICITIS)

Se sabe que una persona puede ser operada una vez de apendicitis. Pero también se sabe que un hombre puede ser bígamo.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Games

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

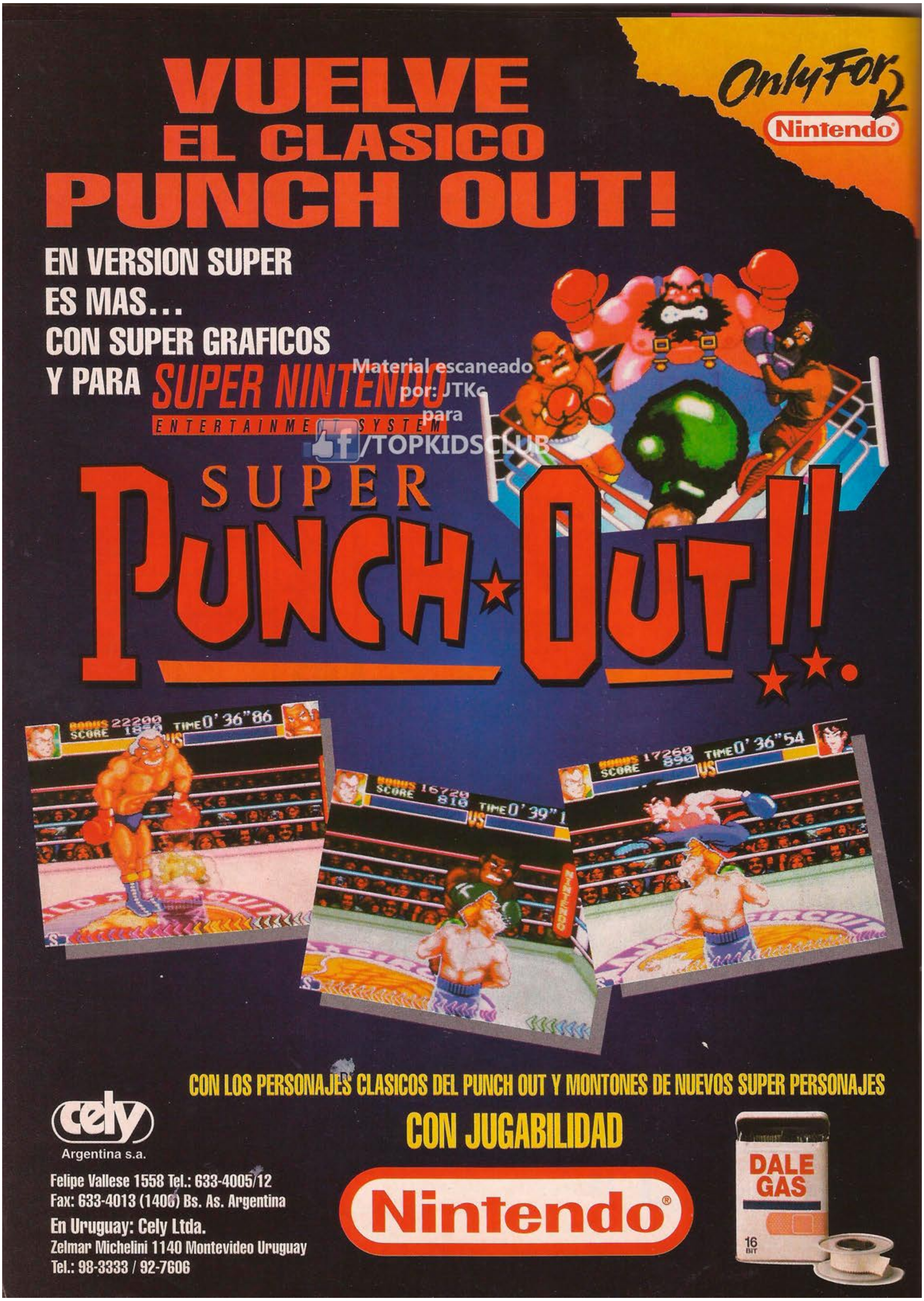
GAME GEAR

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.



VUELVE
EL CLASICO
PUNCH OUT!
EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Only For Nintendo
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
SUPER PUNCH-OUT!!
CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES
CON JUGABILIDAD
Nintendo
DALE GAS
16 BIT
cely Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

NABOS Y NABOS

- Hay una Naba anónima que opina que Mauro es un potro y no se animó a dejar el nombre. Pero nosotros le creemos... ¡Mauri sos un divino!
- Esto es un incendio fatal: no queríamos ser nosotros Gerardo los que te desengañemos, pero Andrea nos contó que Silvia, si, la que sale con vos, está re-enganchada con Gustavo... ¿no será tu mejor amigo, no? Un consejo actuá rápido.
- German sos un Re-Nabo, lo dice la Re-Naba de Verónica.
- Gustavo si es verdad lo que dice Gerardo de Carapachay, sos tan Nabo que no entras en esta hoja. Si te tomás el trabajo, y haces el increíble esfuerzo de jugar a la pelota para tirarsela sin querer queriendo a tu vecina para verla... y decirle algo que no te animas...mejor probá jugar al ajedrez quizá cuando tires la anteúltima pieza ya entraste en confianza y te animás a decirle algo.
- Natalia, si te creías fea, poco atractiva, deformada o acomplejada olvidate... ayer nos llamó un Nabo diciendo: Me gusta Natalia, pero no te desesperes, por hay nos vuelve a llamar y nos da el nombre.
- Brenda: No te das cuenta que Ariel es un Nabo Nabísimo... que le re-gustas y no se anima a decirtelo.
- Hay un Nabo suelto que se llama Sebastian Rodriguez... le cuenta a todo el mundo que Bicky está re-muerta por él ¿será verdad?. Bicky, si no es así llamanos que en el próximo número lo quemamos.
- Nabos por Naturaleza: Edgardo está enamorado de Natalia... Natalia está re-enamorada de Edgardo... ¿Cuál es el comentario? Si siguen separados son dos Nabos.

El Martín Fierro al insoportable a:
Mercedes que se la pasa criticando la Revista... Un consejo...si no te gusta ... no la leas...nadie te obliga.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- Emiliano que se la re-cree , se creó un Fans Club, que segun él tiene 100 socios y tira e… TE.: 457-1126
- Lucila que tiene 12 años y juega con muñecas. Lo peor, ni las peina, ni las baña.
- Agustina que además de ser una chupamedia se la re-cree. ¡Enterate no sos la preferida de la clase!
- Alejandro Karoka es un enfermo, en el colegio América, le dicen Down. (Federico)
- Angie de Tinelli, que es una amarga, no se banca una!
- El que maneja el micro que me lleva a la colonia... ¡siempre llega puntual!
- Los que siempre quieren ganar... y encima ganan!
- Los que a cada rato... te preguntan ¿qué hora es? es tan insoportable saber a que hora hacemos cada cosa.
- Los … de los colegios privados que en Enero y Febrero, te cobran la cuota.
- Los que mienten y despues ni siquiera se acuerdan

… querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochas, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

ME GUSTAN LAS MINAS
UN LAPIZ
EL AMOR ES COMO LA PALOMA VIENE, TE CA... Y SE VA.
CULTURA ES HACER LA PORQUERIA
UN CHANCHO
INTERRUMPI MI EDUCACION A LOS 6 AÑOS PARA IR A LA ESCUELA
ODIO EL KARATE
SHANG TOUNG
ROGER RABBIT APRENDIO DE MI BUGS BUNNY
PAZ

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¿Les gustaron los trucos del Mortal Kombat II que les dimos el mes pasado? son lo mejor que van a ver por un tiempito, más o menos hasta que salte el Mortal Kombat III. Creemos que ya casi no queda ningún truco más para el MKTT, el último que descubrimos es el de la Pergality de Rayden para el Mega, que te lo mostramos en esta misma edición. También, con esta edición reciben la segunda parte del poster con todas las tomas del MKII.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP TRICKS

MORTAL KOMBAT II — MEGA

LA FATALITY DE RAYDEN

Como les prometimos el mes pasado, a continuación te develamos el secreto de la opción "Ooh, Nasty" del truco del Test Mode 3 que te habíamos explicado en el número anterior.

Si te perdiste el número de diciembre de la revista, ahora no sabés como entrar el test mode, no tenes el muñeco de goma ni la revista. Aguantatelas. O mejor no, te contamos rápidamente como entrar al Test Mode:

Para acceder a él, tenes que seleccionar en el menu principal "Options" para ir al menú de opciones. En este segundo menú poné el cursor sobre "done" y apretá las siguientes teclas:

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERCHA, BAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA.

Si apretaste las teclas en e orden correcto, las pala bras "Test Modes" van aparecer como si fuera otra opción más. Elegila para acceder a los siguien tes tres menús.

(IMAGEN)

Una vez que actives la op ción Ooh, Nasty vas a po der hacer la nueva Fatalit de Rayden.

Ahora andá al Test Mod 2, poné la opción Back ground en 6, andá al Tes Mode 3 y activá la opció Ooh, Nasty y comenzá jugar. Cuando mates a t enemigo, hacé:

ATRAS, ATRAS, ATRAS Y DEFENSA.

Es una tom bastante fác de hacer y s efecto es qu tu contrin cante s transform en un peque ño hombreci llo bastante gracioso.

* EL ANTI-TRUCO DE MES *

MORTAL KOMBAT II

SNES
MEGA

¡¡Jugá con Kano, Sonya y más!!

Se lo advertimos: este truco contiene su lado bueno y malo, así que no se desilusionen una vez que terminen de leerlo.

LAS BUENAS NOTICIAS

Si empezás a jugar un game de a dos y en la pantalla de selección de personajes apretás ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA Y ABAJO, después desenchufás el segundo joystick y te sentás encima de él, apagás la consola, esperás dos segundos, la volvés a prender y empezás nuevamente un juego de a dos luchadores, vas a ver en la pantalla que aparece Kano. Lo podés elegir y usar. Si repetís esta operación una vez más también aparecerá Sonya.

LAS MALAS NOTICIAS

Te dijimos que no te desilusiones. todo este truco es una completa mentira" Las imágenes que te mostramos fueron modificadas por computadora. Si no nos crees, te mostramos otra en la que también se puede elegir también a Kano y Sonya definitivamente no están en el MKII de las consolas ya que sus imágenes no entrarían en los 24 megas que tiene el game. Sabemos que existe una manera de liberar a Sonya para algunas versiones del NKII de Arcade y también hemos oído rumores de un personaje secreto llamado Horbuckle para las versiones de las consolas. Si descrubrimos como jugar contra el misterioso Korbuckle, serán los primeros en saberlo.

Si hacés el truco una vez aparece Kano, si lo haces otra vez también aparecerá Sonya:

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Si tenés una computadora muy bien equipada, también podés modificar la imagen (como hicimos nosotros) para que aprezca un personaje de los videojuegos. Aki o incluso vos!

DAYTONA USA

Arcade

Continues sin usar monedas

Hay varios Arcades que tienen trucos, pero por ahora no habíamos publicado ninguno por que, por la falta de espacio, nos convenía poner los de las consolas. Sin embargo, este truco vale la pena ya que te permite ganar créditos gratis y es muy conveniente por el alto precio que tiene una ficha para este game.

En la pista mas fácil, hay una especie de tragamonedas gigante. Los números giran y, si apretás el botón START del arcade, uno de ellos parará. Si parás las tres en 7 (que quede "777" y lo apretás una cuarta vez, los números comenzarán a girar nuevamente y no ganarás nada.

Este es el tragamonedas. Cuando estés cerca...

..trata de pararlo en "777" al apretar el botón Start tres veces. Este Arcade tiene un par de trucós más, como cortar camino por los boxes. Si tenés ganas de arriesgarte, probalo.

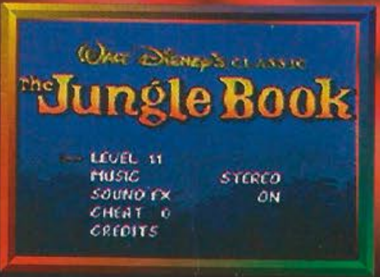
33

THE JUNGLE BOOK
SNES

Selección de nivel

Para este nuevo juego de Disney, hay un truco de selección de nivel. En la pantalla en la que aparece el logo de Virgin grande y rojo, apretá ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, 8, 8, Y, Y, SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, B, ARRIBA, Y, IZQUERDA, SELECT Y ABAJO. SI TE SALIO (es bastante difícil) vas a oír una serie de sonidos. Ahora andá al menú de opciones y elegí el nivel cambinando el número del level.

En esta pantalla poné el código.



Andá a las opciones y elegí el nivel cambiando la opción "Level".

MICKEY MANIA
SNES

Salteo de nivel

Este es uno de los mejores games de SNES que salió en los últimos tiempos, sin embargo, es bastante difícil y las pantallas del medio y del final son las mejores. Bueno, con este truco vas a poder ir a la que quieras. Primero andá a la pantalla de opciones y seleccioná Sound Test. Poné la Música "Beanstalk I" y el FX en "Extra Try". Anda a la opción de "Exit" y mantené el botón I, por siete segundos –si escuchás un sonido quiere decir que el truco funcionó. La opción de selección de nivel aparecerá en el menú principal. Elegí la pantalla que más te gusta y apretá start para comenzar.

Andá a la opción Sound Test

...Poné el truco...

¡...Y listo!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

THE JUNGLE BOOK — MEGA

Si no te alcanza el tiempo en esta aventura, empezá un juego normalmente y en el medio de éste o cuando se te esté por acabar el tiempo, pausalo y apretá A, B, B, A, A, B, B, A. Si te sale el truco, vas a oír una risa. Cuando saqués la pausa, vas a tener 10 segundos más de tiempo. Podés hacer este truco cuantas veces quieras.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

TRUCOS PEDIDOS

Continuamos haciendo esta "mini-sección" en donde publicamos los trucos que ustedes nos piden. Por favor, no comiencen a mandarnos cartas y cartas pidiendo trucos, ya que no nos van a alcanzar las páginas de TOP TRICKS para responderles a todos.

SONIC 3 — MEGA

Jorge Romera nos pregunta si existe algún truco de selección de nivel para el SONIC 3 para Mega/Genesis. Te contamos que sí, existe uno y un montón de trucos más y a continuación te contamos cómo hacerlos. Feliz cumpleaños, Jorge, aunque haya sido en septiembre.

Para hacer el truco de selección de nivel tenes que apretar, muy rápidamente, los siguientes botones justo cuando la pantalla que dice Sega comienza a ponerse negra.

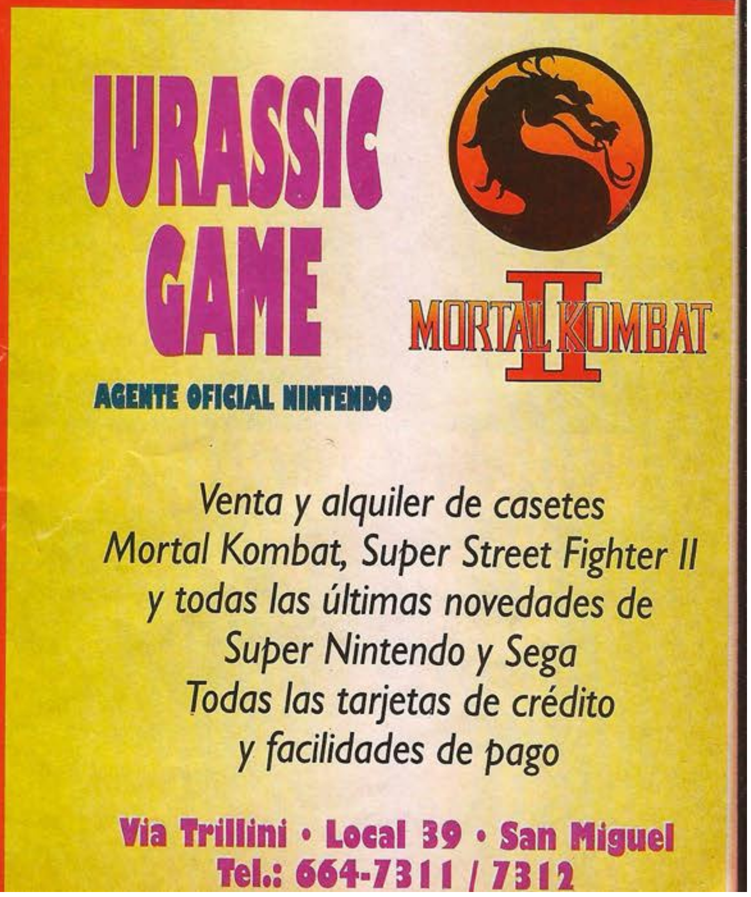
ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA

Después, en la presentación, anda a la opción "Competition" y apretá ABAJO para que aparezca la opción secreta de sound test. Esta opción te permite escuchar los sonidos y las músicas y seleccionar el nivel a jugar. Si tenés la versión americana del Sonic 3, vas a ver listados algunos niveles que jamas jugaste y que no podés elegir. La razón de esto es que la versión japonesa del game tiene 24 megas, mientras que la americana solo 16 y los niveles que no entraron fueron sacados.

La cosa no termina ahí. Si elegís tu nivel, pero en vez de apretar Start apretás y mantenés A y después apretás Start, vas a hacer el truco del "Debug". Mientras juegues, con el botón C vas a crear un objeto o animal, con el 8 cambiás entre Sonic y los objetos y con el A seleccionás los objetos. Probá este truco que es muy bueno.

Finalmente, si usás estos dos trucos y creás un cuadrado (power up) que tiene una "S" adentro, te transformás en Sonic y lo pisás, te vas a dar 50 monedas. Cuando las agarres, te transformarás en "Super Sonic".

Emiliano Polijronópulos



EL CLUB TOP KIDS

PARA SOCIOS QUE NO RECIBIERON SUS CREDENCIALES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Estén atentos al programa de televisión. Durante estos primeros días de enero, haremos un llamamiento para todos los chicos que aún no recibieron su credencial. Si viven en Capital Federal o en el Gran Buenos Aires, podrán pasar por ATC. Figueroa Alcorta y Tagle y retirarla en mesa de entradas ¡Pero, ojo! Antes de hacer un viaje inútil, esperen el llamamiento que hará Pablo Marcovski por pantalla. Porque lo peor que le puede suceder a un socio que está esperando su credencial es viajar para retirarla y que le digan: "Ay, que lástima.... ¿Sabés? Todavía no está".

PARA SOCIOS DEL INTERIOR

A ustedes solamente les queda esperar. Por ahora, a menos que encontremos un método mejor para las grandes ciudades del interior, las credenciales les llegarán por correo. Animo y, repetimos no le echen la culpa al cartero por la demora.

EL PROGRAMA DE TELEVISION 1995

TOP KIDS T.V.

Ya lo saben, seguimos en el aire, pero ajustando el estilo del programa, abriéndolo a otras inquietudes, cuidando cada detalle y preocupándonos para que TOP KIDS sea el programa que vos soñaste. Después de todo lo inventaste vos, ¿no es cierto? TOP KIDS TV vendrá siempre de la mano de Pablo Marcovsky y contará con la participación especial de Diego Ferrari, seguirá saliendo al aire de lunes a viernes.Como dice muy bien dice el humilde licenciado Liberto Verdi. "no se pierdan nuestro maravilloso programa, que es peor".

PREMIOS PARA SOCIOS

Si todavía no tenés tu credencial, no te preocupes. Igual participarás en los sorteos de CARTUCHOS para socios. El hecho de que vos no conozcas siquiera el número de socio que te corresponde, no impide de que ya figures en nuestros archivos. La posibilidad de ganarte un premio, entonces, es real. Atento al programa que, en una de esas, entre notas, juegos, musicales y otros ingredientes, escuchás tu nombre! De esta manera, la demora que se produjo con la entrega de credenciales no te afectará para nada.

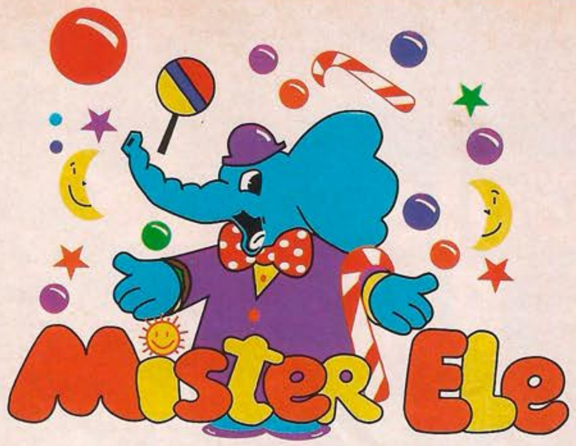
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

LO QUE VENDRA

No nos gusta hacer promesas que después, por alguna razón, no podemos cumplir. Sin embargo, te hacemos llegar este "trascendido". Al parecer, nuestro capo en publicidad Martín Rímoli está preparando algo soreprendente para los socios de Top Kids. Claro que si le preguntan a él, seguro dirá; "No me metan en lios... cuando tenga algo concreto lo voy a decir, antes no. No insistan". Y bueno. Hay que comprenderlo. Es de esos que hacen las cosas callados y después se agrandan, se paran arriba del escritorio y dicen: "Aprendan, chichipios! Esta ha sido una hazaña de Martín": quién lo va a aguantar!

RECORDALO

Si sos socio de Top Kids y ganás un premio, ponete contento... pero seguí esperando. Uno nunca sabe... Ya te lo habíamos adelantado en el número 9. FIJATE: el hecho de ganar un premio cualquiera, grande o chico, no impide que sigas participando. Ya veo que, en una de esas, viene una racha de suerte loca y, digamos, te ganás catorce arcades, uno detrás del otro, y te ponés una empresa de videojuegos. Esto dicho sin exagerar ni un poquito.



700 m² con todos los juguetes y el surtido más grande del país
¡¡¡Al mejor Precio!!!

Juguetería • Librería
Regalería • Fast Food

Juegos y actividades gratuitas
Pelotero Gratis
Festejamos tu cumpleaños
y mucho más...

¡¡¡Vengan, los esperamos!!!

Todos los títulos y consolas con un 5% de descuento presentando este aviso.

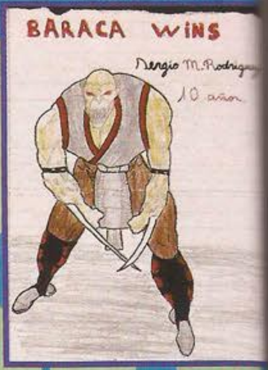
Todas las tarjetas sin recargo

La Pampa 1549
(casi esq. Libertador) • Capital
Lunes a Sábado de 9 a 21
y Domingos de 11 a 20 hs.
Estacionamiento Propio

Galería de ARTE POP

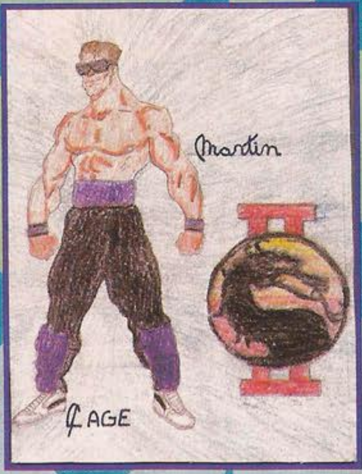
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Yo, cuando era chico, mandé muchos dibujos a la revista que leía. Y nunca me publicaron uno. Por qué, me preguntaba, si publican dibujos que no son tan buenos como los míos. Un día, en esa revista, el encargado de publicar dijo: "Hay muchos dibujos buenos; pero, no podemos publicarlos a todos. Además, muchas veces le damos lugar a unos dibujos y dejamos de lado otros mejores; porque a pesar de no ser tan buenos, tienen el encanto de sus autores (por lo general, chicos muy chicos). Eso mismo decimos nosotros. Pero basta de ocupar espacio y dejemos con ustedes a los artistas.



Sergio Rodríguez
Coronel Arias - Jujuy

Ignacio Laurens
Capitán Sarmiento



Jorge Cassino
Villa Domínico - Bs. As.

Mariano Alsarria
Capital Federal

Francisco Bagnato
Carhué

Sebastián Giulietti
Punta Alta - Bs. As.

Matías Carpio
José León Suárez

ARTE

Juan Pablo Díaz
San Antonio Oeste - Río Negro

Sergio Rodríguez
Coronel Arias - Jujuy

Martín Tula
Catamarca

Ismael Alonso
Martínez - Buenos Aires

Material escaneado por: JTK6 para /TOPKIDSCLUB

ARCO IRIS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAÍS
DE TODOS LOS TÍTULOS
Y TODAS LAS CONSOLAS

Podés comprarlo por teléfono con tu tarjeta de crédito

INTENDENTE CAMPOS 2063
SAN MARTIN Bs. As. (1650)

(01) 753-6314

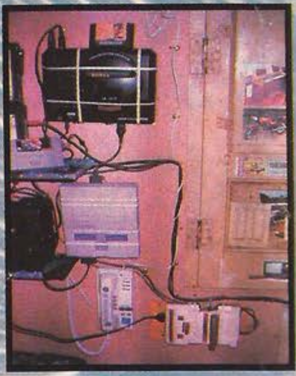
Nuestros productos viajan por *ANDREANI*

Material escaneado por: Jako para /TOPKIDSCLUB

DISEÑANDO UNA ESTACION DE JUEGOS

Parte

¿Diseñando una estación de juegos? Sí, así es. La idea es un poco extraña, pero decidimos elaborar esta nota, ya que en esta sección cubrimos los aspectos mas técnicos de los games y todo lo que tenga que ver con éstos y, en este caso, te mostraremos cómo podés "mejorar tu nivel de juego" con algunas ideas prácticas.



En la parte derecha del cuarto, Juan Carlos tiene sus consolas. Las ha colocado en la pared para tenerlas muy a mano.

El cuarto de Juan Carlos. Sobre la almohada, el número especial de Top Kids y atrás de esta, los seis parlantes para esuchar con todo los games.

La idea surge de una carta enviada por Juan Carlos Bergesio de villa del Rosario, un gran seguidor de la revista y del programa. En esa carta él nos manda un par de fotos mostrando lo que él llama su "sala de juegos". En esta sala, él ha ubicado estratégicamente sus tres consolas en la pared, de manera de que les sean accesibles, así puede resetear, cambiar de cartucho o de consola muy cómodamente y sin moverse del lugar. Juan Carlos, que es un super fanático de los videogames, también le ha agregado un flor de equipo de sonido de 800 watts con ecualizador de 15 bandas, sonido estero/cuadrafrónico y seis parlantes atrás de la almohada (fijate en la foto) para tener un sonido más que excelente.

Nosotros te ponemos de ejemplo a este "videogame-maníaco" ya que él solito y gracias a su ingenio logró hacer esta "estación juegos" que es muy práctica y está bastante buena, pero no te vamos a pedir que modifiques completamente tu cuarto para tener tu propia "super sala d[e] juegos". En cambio, t[e] vamos a dar alguno[s] consejos prácticos d[e] cómo mejorar la ima[a]gen, el sonido y el nive[l] de juego de tus games.

MEJORANDO LA IMAGEN

Primeramente, hay al[-]gunas cosas que tené[s] que saber de tu(s) con[-]solas. Cada una es, bá[-]sicamente, un mini ca[-]nal de televisión[.] Cuando enchufás u[n] cartucho y conectás l[a] consola a la electrici[-]dad, estás creando t[u] propio canal. Si la con[-]sola tiene 16 bits o más (Mega, SNES, etc)[,] entonces la imagen y e[l] sonido que produce[n] son bastante buenos y es una lástima que no se aproveche la calidad de éstas. En su interior

VELOCIDAD 200 MPH

DAÑO

cada consola produce independientemente las señales de Audio (sonido) y Video (imagen). Dependiendo de cómo tengas conectada tu consola a la televisón, las señales tendrán menos calidad o no.

Si estás usando tu consola con una televisión no muy nueva, lo más probable es que estés usando la salida (enchufe) de RF de la consola. En este enchufe está conectado un cable que da a una pequeña cajita que le da paso a la señal de la antena y de la consola cuando está enchufada. Esta cajita se conecta a la televisión y al cable de la antena. Este método es el peor de todos, ya que, como es un único cable, la consola tiene que "mezclar" las señales de audio y video y cuando llegan al televisor, éste las "separa" nuevamente. El proceso de "separación" no es perfecto y siempre algo de la información del video queda en la del audio y vice versa. Esto produce una pequeña interferencia que degrada la calidad de la imagen y el sonido.

Lo más probable es que tu televisión no tenga otro tipo de entrada. En ese caso no hay manera de mejorar la imagen, pero sí el sonido (explicaremos como hacerlo en un próximo número). Si tenés otro tipo de entrada, podés usarla con la consola. Estos son los distintos tipos de

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

conexiones que un televisor puede tener:

Si tu T.V. tiene otra entrada, seguramente será la de A/V. Tratá de conseguir los cables (que generalmente no vienen con la consola) para conectarlo a esta entrada. Notarás una mejora considerable en el brillo y definición de los gráficos y un sonido más cristalino.

1 - RF: Es la que te describimos en el párrafo anterior. Todos los televisores la tienen y a ésta se enchufa normalmente la antena.
2 - A/V: Las entradas de audio y video (RCA) aceptan cables separados para la imagen y el sonido, lo que mejora considerablemente la calidad de las dos.
3 - S-Video: Es un señal todavía mejor, muy pocos televisores la tienen.
4 - RGB: Esta conexión se usa en los arcades, sistemas de diseño con computadora y estudios de televisión. La T.V. recibe información separada para los tres colores principales, con lo que ni siquiera se mezclan ni un poquito entre ellos. Es casi perfecta, pero ningún televisor casero la tiene.

LO QUE FALTA

Se nos acabó el espacio, así que es hora de terminar esta sección. Contarte cómo es la conexión a la televisión es lo más aburrido, menos interesante y más difícil de contar (y de leer), pero es lo más importante de todo. La próxima vez que sigamos con el tema de "diseñando una estación de juegos", te vamos a explicar cómo podés mejorar el sonido de tu consola, que también es algo muy importante, pero mucho mas entretenido y fácil. También tenemos planeado contarte más adelante cosas mucho más interesantes, como por ejemplo, cómo poder grabar tus juegos y records en video, qué accesorios tener y usar la consola y mucho, mucho más. ¡Ahhh! A todos los que tienen hecho (o han pensado) algo similar a lo que hizo Juan Carlos Bergesio con sus consolas, o tienen alguna idea extraña o fantástica, los invitamos a que nos escriban contándonos todo lo que se les ocurrió y tienen planeado.

EMILIANO POLIJRONOPULOS

FUEL

MEJOR 2' 55" 8

Lo de siempre: hay más cartas que posibilidades de contestarlas. Es por eso que queremos agradecer a todos los que nos escriben y no reciben respuestas. Lo único que podemos asegurarles es que todas las cartas son leídas por nuestro equipo.

Bocabi

Correo de lo

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

UN AMIGO DE USHUAIA.

Se llama Facundo Nahuel Porro y pregunta si el comic de Dragon Ball Z fue cortado y si el de Mortal Kombat quedó ahí. Tenés razón, esos comics terminan como dejándote con ganas, ¿no? Le gusta el Mortal Kombat pero pide que pongamos otros juegos. Nos gusta que te guste. "Figurita Difícil".

NOS ESCRIBE SEBASTIAN DE HURLINGHAM.

Nos felicita por el programa y la revista y nos hace algunas propuestas. Por ejemplo, que la revista traiga algunos regalos adicionales, aparte de los que ya trae (cartuchos, figuritas, calcomanías). Gracias por tus saludos, y mandales los nuestros a tus hermanitos José, Gustavo Christian, Jonathan, Norma y Celeste, y a tus padres Francisco y Emilda.

A LA MAMA DE DIEGO LATELLA

Gracias por los comentarios y por dejar de cocinar para ver la "animación computada" del programa de Pablo Marcovsky.

UN AMIGO DE 21 AÑOS

Se trata de Cristían Gerónimo de Salta. Pregunta si es el primero de su edad en escribir. ¿La verdad? Sí. Y no porque no tengamos lectores de tu edad, sino porque, por lo general, no escriben por sentir "vergüenza". Tus elogios nos dan la alegría de saber que andamos en un camino correcto. Gracias "boquense" de Salta.

A VILLA ANGELA, CHACO. LA REVISTA TARDA EN LLEGAR

Por suerte, Federico Bertolucini tiene una tía que se las manda. ¡Grande tía! Quiere que en el programa se muestren "partes verdes, lagunas y reservas de la Argentina". Los horarios del programa son los que son. No podemos hacer nada.

CRITICA CONSTRUCTIVA DE DANIEL ORLOF

Este amigo de Misiones de 13 años, 1,82 de altura y que calza 44 además de jugar el basquetbol, voley y practicar atletismo, lee nuestra revista. Pide que nos ocupemos de Family Game y que mejoremos las fotografías de los games. El video del número especial le pareció corto. Sí, Daniel, puede ser.

ESTEBAN GABRIEL DI SANTO ES UN DIBUJANTE DE ALMA

Es de Ensenada y admira los comics de Top Kids. Seguramente, tus sueños de ser dibujante de historietas y dibujos animados se va a cumplir.
Le daremos tus saludos a Pablo Marcovsky.

UN PAR DE QUEJAS DE CELSO ANDRES DOMINGUEZ.

Vive en Rosario y tiene 11 años. Parece que en las revistas 7 y 6 decimos cosas distintas sobre la "friendship" de Liu Kang. Le daremos un tirón de orejas a Emiliano aunque, sin duda, no tiene la culpa. Y bueno, que aprenda lo que es la injusticia. Saludos a tu hermanitos, a mamá Claudia y a papá Salvador.

OTRO ROSARINO

Se llama Sergio Gauna. Pide que la revista traiga dos posters, que tenga 100 páginas y que valga menos. Y...si uno pudiera.

CARLOS CASAS DE SAN MIGUEL

Otra sola cosa Carlitos: ¿QUE TE PASA? Ni a Liberato, tu ídolo, le gustó tu carta. ¿Por qué no tratás de decir lo mismo con mejores palabras?

RESPUESTAS PARA SEBASTIAN VENTURA

Vive en Capital Federal y nos manda chistes. Quiere más hojas para "Novedades" y no le gusta "Etcétera". Nos parece que lo que no te gusta tampoco, es leer. ¿Puede ser, Sebas? tu opinión sobre LIberato leelá en "bocacerrada" de este número.

RAMIRO DE PASO DEL REY TIENE UN HERMANITO TRAVIESO.

Parece que, aunque Ramiro pone las revistas arriba del ropero, el chiquito se sube a una silla, las agarra y las rompe. ¡Esa es una crítica destructiva!. Gracias por tener toda la colección y por desearle a nuestro programa que gane el Martín Fierro.

erta chicos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EL DIRE ESTA CONTENTO

No es para menos: Jimena le mandó un dibujo precioso y lo felicitó. Las preguntas "técnicas" las responderá Emi.

WALTER DE VIALE, ENTRE RIOS Y SONIA SE AMAN

Parece que Walter desafía al sabio loco por el amor de la muchacha. Elogia nuestro programa y hace algunas preguntas que pasamos a la producción.

LEONARDO DE BERAZATEGUI QUIERE UN ESPECIAL

Pide que dediquemos un número de Mortal Kombat II. Lo estudiaremos, Leonardo.

A LUCAS SPOTO DE ROSARIO LE GUSTA LA REVISTA

Una de sus secciones preferidas es "figurita difícil", y nos elogia demasiado. Gracias Lucas. ¡Soy un chico Top!

CARTA DE TUCUMAN

Nos escribe Pablo Gonzalo Mansilla y, entre saludos y felicitaciones, nos trae dos inquietudes. Dice que los concursos los ganan siempre chicos de Buenos Aires. No. No es así. Y el problema, querido amigo, no es el precio del flete. También preguntás por tu credencial de socio. Ahí sí tenés razón. Estamos demorados porque recibimos muchísimas solicitudes más de las que preveíamos.

CARLOS ORBES DE GRAND BOURG HACE PREGUNTAS

Van a salir todos los muñecos del Mortal Kombat II. Y una primicia para vos y los demás lectores: el muñeco de Shang Tsung tendrá dos versiones: viejo y joven.

CHICAS, CUIDADO CON MARTIN IGNACIO MONSALVE

Vive en Trelew, Chubut, este 2 de enero cumple siete años, pasó a segundo grado, aprende tae wondo y tiene DOS NOVIAS.

LE CONTAMOS A NICOLAS RUIZ DE FLORENCIO VARELA

Los personajes que a vos te gustan ya van a salir. Pero el próximo será Smoke, el ninja gris.

CARTA DE FERNANDO PARISIS DE MENDOZA

Le gusta "figurita difícil", "Hororóscopo" y los "Comics", pero odia a Liberato ¡Uh! Ni se te ocurra leer entonces. ¡Liberato Top!

DAVID Y DANIEL JARA DE GODOY CRUZ

Estos amigos mendocinos de 16 y 14 años preguntan si pueden ser socios de Top Kids y si hay límite de edad. Para nada, muchachos. En esta misma sección pudieron leer la carta de un amigo de 21 años. Todos los lectores son bien recibidos. Les preguntas técnicas las responderá Emi.

UN LECTOR NUEVO: FRANCISCO LISI

Comenzó a leer nuestra revista a partir del N° 7 y parece que le gustó. Y dice que, aunque cuesta 10 pesos, es la mejor revista de videogames.

RESPUESTAS PARA HORACIO SEBASTIAN BRITEZ Y OTROS MUCHOS LECTORES

Preguntan por los números atrasados. Hay que llamarlo a Fabián al 633-4005, lunes, miércoles o viernes de 10 a 12.

RUBEN DARIO FALCONI LEE TOP KIDS

Dice que se la presta un amigo (esos son amigos).Como ves, no pudimos hacerte el "regalo de Navidad" de publicar tu carta, pero te haremos el regalo de Reyes. Las credenciales tardan pero llegan. Y aquí mismo le preguntamos a Aki si va a salir NBA JAM TOURNAMENT PARA MEGA Y SNES. Nos alegra mucho que te guste "figurita Difícil" todos los "periodistas" de †op Kids agradecen tus elogios, incluído Fernandito Salas.

CAMBIO DE MANO

GAMES · MUSICA · REVISTAS · LIBROS · JUGUETES

PABLO ARIEL MORALES,
RIVADAVIA 342, CATAMARCA.
Quiere cambiar el cartucho de Barbie por el de Mortal Kombat. Tiene una consola Eletrolab.

EMMANUEL PARRADO,
SANTA FE 3980. SAN MIGUEL DE TUCUMAN.
Con el Tel 081-822886 quiere cambiar tres cartuchos Family (uno de 100 juegos con Adventure in the island, Mario fighter y Powe Soccer por el Cool Spot de Sega Genesis.

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides, si es algo bueno: lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET!

NOTICIAS TOP SECRET

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Novedad

Sega ha lanzado en los EE.UU. el sueño de todo estudiante americano.. ¿Qué es? Una pequeña agenda electrónica con algunas funciones bastante originales. Por ejemplo, tiene un control infrarrojo con el cual podes mandar mensajes a otra agenda del mismo tipo a una distancia de hasta 10 metros - ideal para machetearse o que le soplen las preguntas a

La nueva agenda electrónica de Sega.

un alumno ¡en medio del examen! La agenda también tiene calculadora, calendario hasta el año 1999, hora, alarma, memo, recordatorio de cumpleaños y de fecha importantes, escribe en 10 idiomas distintos (incluyendo castellano), un modo en el que te cuenta tu horóscopo y un modo de games. Se llama IR-7000 y cuesta unos U$S 75 en EE.UU.

3DO

El 3DO es, por el momento, la mejor consola del planeta (y también la más cara). Para no quedarse atrás con el futuro lanzamiento del Saturn de Sega, el Ultra64 de Nintendo y la PlayStation (PS-X) de Sony, la "compañía 3DO" esta diseñando un acelerador que al conectarlo al 3D0 existente le dará 64 bits de poder, supe-

El Road Rash es un game de carreras para el 3DO que tiene unos gráficos parecidísimos al Daytona USA de Arcade.

rando ampliamente al PS-X y al Saturn que

¡Este games es tan bueno que cuando no tocas el joystick por un rato ves videoclips a todo color de Paw. Soundgarden, Hammer Box y otros grupos!

son de 32 bits. Este acelerador esta siendo fabricado por líderes de la industria de la computación como IBM, Motorola y Matsushita Electronic y es un "multiprocesador" de 64 bits que incluirá también un microprocesador POWER PC (los mismos usados en las últimas computadoras Apple) y varios microprocesadores más para gráficos y sonidos diseñados especialmente para el 3DO.

Con ésto, el 3DO se asegura un lugar en el mercado de los videogames, por lo menos, hasta que salgan máquinas de 128 bits - mas o menos para el año 2000.

Ultimo momento

➢ ¿Se acuerdan que hace dos números les informamos sobre una nueva consola portátil que Nintendo estaba diseñando? Bueno, aquí tenemos la última información en cuanto al equipo:
En abril de 1995, Nintendo lanzará su nueva consola portátil de realidad virtual de 32 bits. Se llamará VIRTUAL BOY y tendrá una capacidad de procesamiento similar a la del Saturn de Sega. Los gráficos que este equipo creará serán en 3D y tridimensionales (como en la vida real, con profundidad). Serán como los hologramas, pero mucho, mucho mejores. Tendrá un precio de U$S 200 en EE.UU. y vendrá equipado con una especie de antejos para poder ver los games. EStos antejos producirán gráficos de una muy alta resolución en rojo y negro, NO EN COLOR. No te asustes, no es para nada malo, mas bien le agrega un toque futurístico y es necesario para dar la sensación de profundiad super real que tiene. Funcionará con cartuchos.

Esta es una imagen creada por nosotros de cómo se verá un game del nuevo Virtual Boy.

Cortitas

❑Estos son algunos de lo games que saldrán en los próximos tres meses para el 32X: Fifa International Soccer, Mortal Kombat II, NBA Jam Torunament Edition, Doom, Ecco the Dolphin, Metal Head, Cosmic Carnage y Stellar Assault. También hay uno de Hockey, dos de Golf y se están desarrollando más de 100 nuevos games que saldrán durante 1995.

❑Ya salieron al mercado americano consolas 3DO de Panasonic, Sanyo y Goldstar. Por adentro son iguales, pero el exterior de las mismas es completamente diferente. También acaba de salir una plaqueta diseñada por Creative Labs (los mismos de la Sound Blaster) para jugar los games de 3DO en la PC, siempre y cuando tengas un CD-Rom de doble velocidad.

❑Hace muy poquitito, salió un game muy bueno para SNES y Mega llamado Earth Worm Jim. Los que lo tengan, todavía estarán jugando a este fabuloso juego. Si se lo están por terminar, no se preocupen, ya que se comenzó a programar Earth Worm Jim 2. Saldrá para el Mega, el SNES, el Jaguar y el 3DO.

El adaptador para usar los joysticks del SNES en el 3DO.

❑¿Tenés un 3DO pero te gustan los joysticks del SNES? No hay problema. Una compañía ha creado un adaptador que te permite conectar cualquier joystick de SNES en el 3DO.

❑Sega está desarrollando un adaptador al estilo Super Game Boy que permitirá jugar los games del Game Gear en el Mega.
Una compañía llamada Sun Microsistems descubrió una manera de acelerar unas 10 veces la velocidad de gráficos en 3D, generados por computadoras. Esto será muy útil para grandes estudios publicitarios, simuladores de vuelo de la armada y, en especial, para los arcades. ¡Imaginate un game como el Daytona USA pero el triple de rápido y de mejor!

❑En las últimas semanas se comenzó a programar el Sonic 5 para Mega. Todavía falta mucho tiempo para que veas este game en las calles. Ahhh, también se esta programando un game de Sonic para el 32X. Como siempre, mas información en el próximo número.
¡Hasta próxima!

Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por: JTKc para f/TOPKIDSCLUB

DEPOR Kids

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

VACACIONES para hacer deportes

En este espacio siempre hablamos de algún tema deportivo. Este año le dedicamos muchos números a la selección nacional. Claro, el fútbol es nuestro deporte más popular, pero tenemos que diferenciar entre ser espectadores y ser protagonistas, entre ver deporte y practicarlo.

Los chicos que nos escriben saben que los videojuegos no deben ocupar todo nuestro tiempo. Hay que saber distinguir entre estos entretenimientos fabulosos y todas las actividades que, naturalmente, debemos ir desarrollando. Un chico, una persona en general, no puede estar pendiente de una sola tarea, por más agradable que le resulte. Si nos quedamos horas y horas delante de la pantalla de un videogame terminaremos más tontos que un descuidado principiante de lucha después de que lo agarró Goro.

LAS PERSONAS GRANDES SON ALGO PESADAS

Sí: son algo pesadas, pero, muchas veces tienen razón. Hay que dividir el día entre obligaciones y placeres. Estudiar, formarte, es la obligación que tenés en estos momentos de tu vida. También tenés la obligación de divertirte. Y hasta para divertirse hay que ser equilibrado. ¿Videojuegos? Sí: ¿por qué no? Pero también lectura, deportes. Y aquí llegamos al tema de DEPORKIDS.

A QUE SE LLAMA DEPORTE

Se lo define como "ejercicio físico intensivo, sin fin utilitario inmediato, practicado

con la intención de acrecentar o conservar la soltura, la agilidad, la fuerza y la belleza de la forma del cuerpo: de vencer dificultades, de superar a un adversario en competencia o en demostración de aptitudes".

CUANDO LA ANTIGÜEDAD ERA MUY ANTIGUA

El deporte se viene practicando desde la más remota antigüedad. Allá por el año 2700 antes de Cristo (hace casi 4700 años) los chinos y japoneses practicaban ya cierta clase de gimnasia higiénica o médica. También se sabe, por noticias transmitidas por los babilónicos judíos y persas, y por ciertos documentos descubiertos tiempos después, se sabe que para la misma época, en Egipto, habían llegado a difundirse varios ejercicios deportivos. Pero donde estas actividades deportivas alcanzaron su desarrollo mayor fue en Grecia, en la antigua Irlanda y entre las tribus germanas. Para los helenos (o sea los griegos) los ejercicios físicos tenían similar importancia a la formación intelectual. El Olimpia, cada cuatro años se celebraban los juegos más famosos. Allí se perfeccionaron las formas básicas de los deportes, tales como: carreras, salto, lanzamiento de jabalina, de disco, lucha, pugilato, etc. El espíritu de aquellos juegos se trasladó, en nuestra época, en lo que llamamos Juegos Olímpicos y que, también, se celebran cada cuatro años.

PERO DEJEMOS LAS DEFINICIONES A LA HISTORIA...

Vos decime, qué deporte practicás? ¿Sabés qué bárbaro le viene a tu cuerpo en desarrollo practicar deportes? Futbol, sí: básquet, también. Pero hay otros deportes que serían excelentes para vos. Cualquier disciplina atlética, por ejemplo. ¡Y la natación! ¿Aprendiste a nadar ya? Si no sabés, este verano puede ser una buena oportunidad, ¿no te parece? Las largas caminatas por sí solas, ya son un ejercicio que vale la pena tener en cuenta.

DEPORTES PROFESIONALES

Si hablamos de deportes, debemos completar con los llamados deportes profesionales: pero esos, los practican muy pocos y, como dijimos al comienzo, son para ver... y se transforman en espectáculo. Así que, aprovechando que los equipos de fútbol, por ejemplo, se tomaron un descanso, vos no descansés y comenzá el año siendo un auténtico deportista. ¡Suerte, campeón!

ARTKARIS
Super Nintendo
Control $200.-
Set Cartuchos desde $30.-
Game Boy
Game Boy c/Tetris
Super Game Boy
Accesorios y controles
Compra, venta y canje de cartuchos
Service Oficial
Reformas a Pal-N
Ventas por mayor y menor
Envios al interior
San Luis 2948 • Altura Córboba 2700
Tel/Fax: 962-7320

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ETCETERA

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Para leer en vacaciones es conveniente elegir... un buen libro ahora. Si no estamos en vacaciones también es conveniente elegir un buen libro. Disfrútenlo entre descanso y diversión. Esta vez no elegimos un libro, elegimos un autor.

JULIO VERNE

HACE MUCHOS AÑOS

Lo recuerdo. Pasó hace muchos años. Seguro tenía tu edad. No se de dónde apareció un libro amarillento que ni tapas tenía. Su título era "De la Tierra a la Luna", con una segunda parte "Alrededor de la Luna". El autor, supe, era un tal Julio Verne. Y así fue que, hace muchos años, cuando el viaje a la Luna era una posibilidad remota, yo viajé a nuestro satélite gracias a la inventiva prodigiosa de aquel autor francés que nació el 8 de febrero de 1828 y murió el 24 de marzo de 1905, hace casi 90 años. Allí, en esa obra, me apasioné con las aventuras de los primeros astronautas que jamás existieron y que, años después, serían reales como Neil Armstrong, el primero en pisar el suelo lunar.

OTROS LIBROS DE VERNE

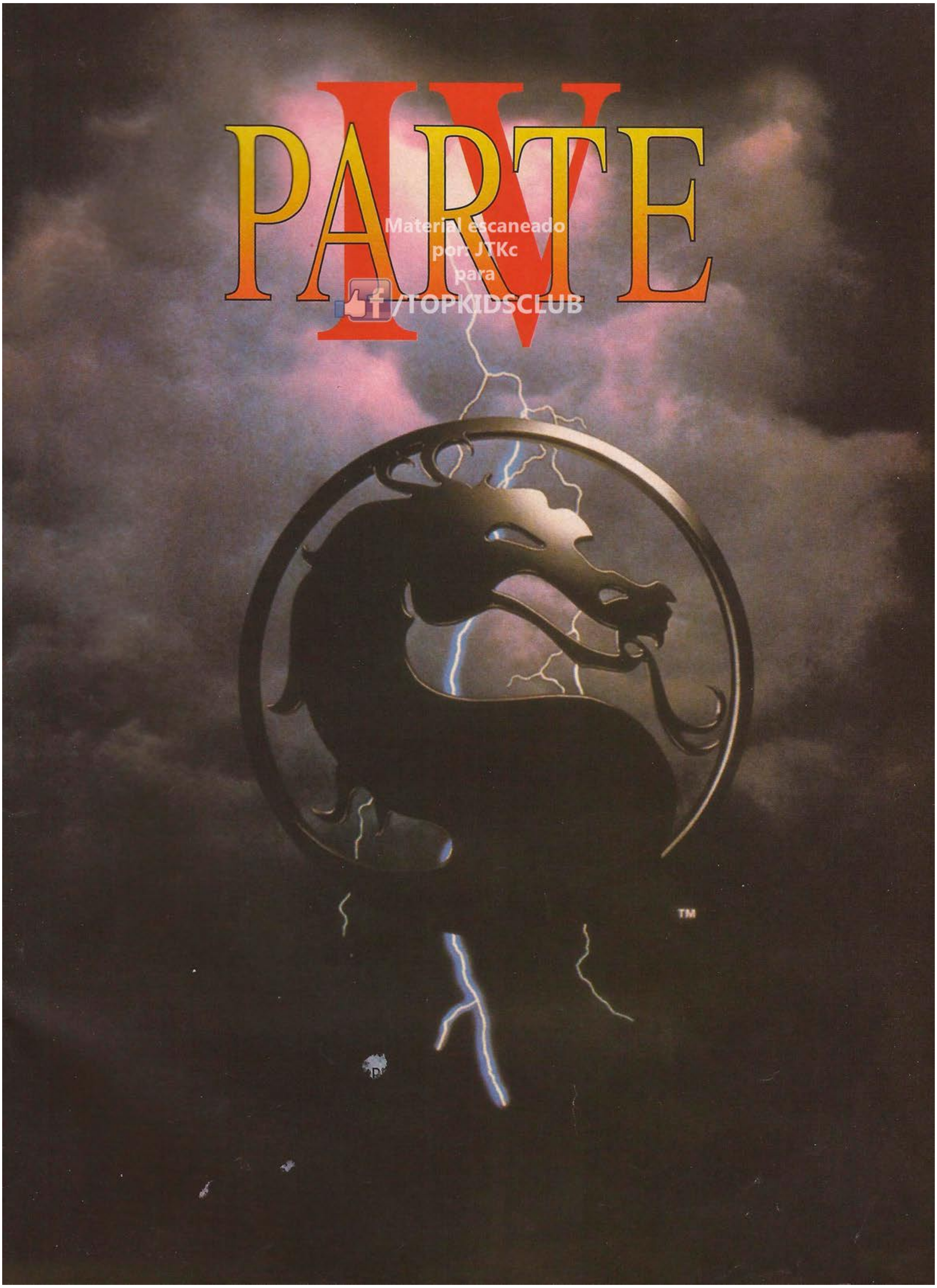
Después de aquel primer libro, leí otro del mismo autor que, cosas del destino, tampoco tenía tapa. Ahora sospecho que el mal estado en que estaban esos libros era consecuencia de que habían sido leídos muchas veces. Porque, más allá del cuidado que merecen los libros, los libros -perdón por la tontería- fueron hechos para ser leídos y no para quedar en un estante. ¡Ah! Casi me olvido. El título de este segundo libro de Verne fue "Viaje al Centro de la Tierra". Y esta vez, la aventura comenzaba cuando los exploradores entraban por un volcán en medio de una erupción.

Después, leí "Un capitán de 15 años", "La vuelta al mundo en 80 días", "Los hijos del capitán Grant", "Veinte mil leguas de viaje submarino" y "Norte contra Sur". Por entonces me perdí otros buenos libros de Verne porque desconocía su existencia. Tales fueron los casos de "Las tribulaciones de un chino en China", "Dos años de vacaciones", "La isla misteriosa" y, sobre todo, "Miguel Strogof, el correo secreto del Zar", una de las más interesantes.

QUIEN FUE JULIO VERNE

Como te dije, era un escritor francés que vivió el siglo pasado. Estudió abogacía y, gracias a la buena vida que le daba ser hijo de un prestigioso abogado, hizo lo que quería. O sea, escribir. Después de algunos intentos como escritor de operetas, se dedicó a escribir novelas fantásticas. Cuando pudo, por fin, ver sus primeras obras publicadas, su éxito resultó arrollador. En poco tiempo se transformó en el escritor más famoso de Europa. El cabalgaba entre la ciencia y la literatura, recibiendo críticas de científicos y literatos. Pero el tiempo lo puso en su justo sitio. Un hombre de ciencia, Jorge Claude, dijo: "Julio Verne fue algo más que un entretenedor de la juventud. Sus prodigiosas anticipaciones son las que engendraron la ambición de poner al servicio de la generalidad algunos de los innumerables recursos que nos ofrece la naturaleza". Verne anticipó el viaje a la Luna, el submarino, el aeroplano, la televisión, etc."

LEE UN LIBRO DE JULIO VERNE... AUNQUE NO TENGA TAPAS.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Novedades Nuevas

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

A GRANDES MALES, PEQUEÑOS REMEDIOS

Ustedes saben que las substancias radioactivas de las centrales nucleares son muy malas para las personas. Bueno, los holandeses que viven cerca de una central belga en Doel (está en la frontera de los dos países) pueden recoger todos los días en sus municipios, gratuitamente, unas pastillas de yodo. El yodo impide que las glándulas tiroides absorban esas substancias radioactivas. ¡Qué le van a hacer! Algo es algo.

PARA PODERSE LASTIMAR TRANQUILO

Los israelistas han diseñado un dispositivo que cierre las heridas en 70 minutos aprovechando la capacidad que tiene la piel para curarse sola. Este aparatito (¿será un aparatito?) se ajusta en los bordes externos e las heridas y empuja suavemente la piel hasta que se cierra totalmente. Dentro de poco, romperse la cabeza de un porrazo, será fácil de curar.

UNA NOTICIA PARA LAS CHICAS

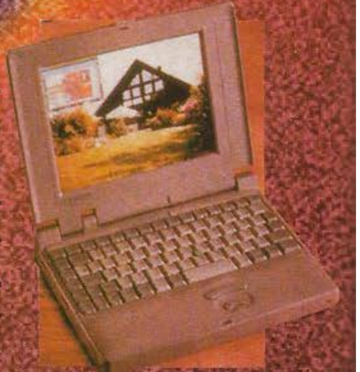
Una empresa inglesa está utilizando rayos laser para fabricar ropa interior para las damas. La delicada tela utilizada para su confección será cortada ahora por el laser que no pierde el fijo y tiene un corte continuo, por lo que el tejido no se encoje ni se arruga. Con la nueva tecnología se pueden crear dibujos más sofisticados que los que se hacían con las cuchillas. Y ahora,¿ quién las aguanta?

RELOJ PARA RECIBIR MENSAJES

La empresa Seiko ha lanzado al mercado un modelo de reloj que funciona como receptor de radiomensajes. Además permite acceder a varios tipos de información, entre los que no faltan los boletines informativo y meteorológicos. Si también podemos saber la hora que es, el reloj está completo.

UFA! NO SE PUEDE CRECER TRANQUILO!

Ahora han creado un programa informativo llamado Growth Vision cuya función principal es la de monitorear el proceso de crecimiento de los niños. Pero, con el centímetro de mamá, ¿no alcanzaba?



FIGURITA DIFICIL

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

(leelo solamente si tenés muchas ganas)

UN AÑO NUEVO

Después de las Fiestas, después de las reuniones con la familia y con los amigos llega, inevitablemente, un año nuevo. Y todo año nuevo que comienza, cuando tenés la edad que tenés, es una promesa de cosas lindas. Claro que no siempre se cumplen, pero no está de más esperarlas. A ver qué te parece esta idea: proponete este año ser mejor que el año pasado. No me refiero al colegio, ni a las obligaciones que por ahí aparezcan. Esa es una decisión tuya en la que no me meto. Te propongo algo menos espectacular y personal. Te propongo que seas mejor como pesona. Que te preocupes sinceramente, por los demás. Que seas solidario. con ese amigo que ves algo triste, con quienes querés y sin duda te quieren.

Ser cada vez mejor persona no te va a hacer pasar de grado, ni ganar un "arcade" en Top Kids. Eso sí, te va a dar una sensación de felicidad interior que difícilmente puedas comprar en el supermercado. Te lo digo yo. W.B en esta sección que no sé por qué, se llama "Figurita difícil"

HORROROSCOPO

Ustedes se preguntarán por qué se pelean tanto el Dire y el horroscopero. Es que si ustedes supieran quien es el caradura del HORROROSCOPO no lo leen más. De todas maneras sigue confinado a la página 57. Por ahora...

ARIES:
(21 de marzo al 20 de [illegible])
Comienza un año bárbaro. Las vacaciones son de lo mejor aunque las pases en casa. Cuidate si vas a la playa. ¡Nada de tirarte de cabeza contra las olas!

TAURO:
(21 de [illegible])
Después de las vacaciones tenés muchas ganas de volver a casa, ¿no? ¡Ah! Esa chica de nariz para arriba que conociste, está muerta por vos. ¡Seguro!

GEMINIS:
(21 de [illegible])
Los de tu signo tendrán un año divertido pero con responsabilidades que no se pueden esquivar. Enfrentalas y resolvelas. Y después a ¡divertirse!

Cancer:
(22 de [illegible] julio)
Unas vacaciones estupendas y un año fenómeno. Recibirás tu credencial de socio de Top Kide y una de esa, un premio. No te pierdas el programa de TV.

LEO:
(23 de julio al [illegible])
Ha llegado el momento de demostrar que sos un verdadero león. ¡Este año es tuyo! Sacale provecho! En el colegio te irá muy bien (si estudiás, claro).

VIRGO:
(23 [illegible] embre)
Un año muy bueno como el que pasó. En el cole, excelente, bien con tus amigos. En cuanto a las chicas... hay una que te va a hacer pisar el palito.

LIBRA
(23 de sept. al [illegible] octubre)
Pasaste de grado y, después de las vacaciones, te esperan nuevos esfuerzos. Pero tendrás tu premio. Lo de la morochita, ¿como anda? ¡Contá!.

ESCORPIO:
(23 [illegible] diciembre)
Como andás en el fúbtol. Me dijeron que muy bien. ¿Es cierto? Aunque te parezca mentira, este año, justo este año, conocerás a la chica de tus sueños.

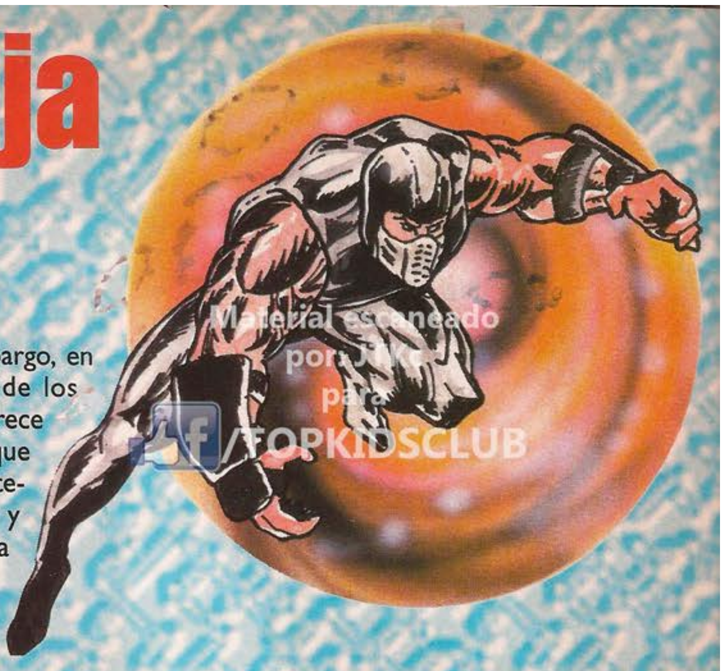
SAGITARIO:
(22 de nov. al [illegible] bre)
Sos cabeza loca. Te gusta decir lo que sentís aunque los demás se caigan de vergüenza. ¿No? 1995 será un año fenomenal. Racing podría salir campeón.

CAPRICORNIO:
(2 de [illegible] al 21 de [illegible])
Fuiste un poco revoltoso en las vacaciones... Pero no demasiado, ¿no? ¿Qué dicen los viejos? Por las dudas no se te ocurra preguntarles. ¡Segui adelante!

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
Si tenés un hermano menor, lo verdugueás. Si tenés uno mayor, te verduguea a vos. Creo que ha llegado el momento de hacer un pacto de no agresión. ¿Si?

PISCIS:
(20 [illegible] febrero al 20 de marzo)
Bien con los videojuegos? ¿Y con el deporte? ¿Y con la lectura? Lee "Etcétera" y llevale al apunte. Novedad: hay una rubiecita en tu destino. ¿Quién es?

Llega el Ninja Gris


Material escaneado por JMe para /TOPKIDSCLUB

Un personaje del que se sabe poco y nada: Smoke. Sin embargo, en el próximo número conoceremos información secreta de los archivos de Shang Tsung. ¿Quién es este personaje que aparece entre la niebla? Sebastían Cool, el novio de Sonya Blade que fuera asesinado por Kano, descubrió, antes de morir, un material inédito que abriría la solución al enigma. Smoke aparece y desaparece en medio del combate. ¿Cómo puede lograr esa magia? Hay muchos personajes poco recomendables en el Mortal Kombat. Uno es Kano, otro Sub-Zero, otro Scorpion, otro Smoke. De los tres primeros, Shang Tsung, desconfía. Pero de Smole no desconfía nunca.

Mortal Kombat (La película)

Ya llega la película de Mortal Kombat. Será una superproducción con todo lo que surge del videojuego y mucho más. En el próximo número tendrás adelantos exclusivos y declaraciones de Christopher Lambert que nos contará cuál es su personaje. Mortak Kombat recurrirá a toda la técnica del cine para que el sangriento torneo que se celebra en una isla del este del mar de la China, sea como vos lo soñás en tu consola o en tu arcade.

¡HASTA EL PRÓXIMO

GAME OVER

TOP KIDS...!

Todas las novedades

Como siempre, el próximo número de Top Kids contará con las secciones que vos consagraste y, lamentablemente, otro número espantoso de LIBERATO TOP.

Llegó 13/20

El programa de T.V.

Otro programa y otra revista para los más chicos de los más grandes, para los que tienen entre 13 y 20 años, entre los cuales se encuentran infinidad de amigos de Top Kids.
El programa de televisión irá por ATC entre las 18 y las 19 de lunes a viernes en vivo. La conducción estará a cargo de Gastón Portal, y de las diversas secciones tomarán parte nuevos y jóvenes periodistas y especialistas que serán... de tu edad. 13/20 dará respuesta a todas las inquietudes de los jóvenes y les brindará la más competa información del mundo de los adolescentes.

...Y dentro de muy poco la revista

13/20 vendrá con todo para ocupar un lugar en tu tiempo libre. Para explicarte con tus palabras lo que vos querés saber. 13/20, según se dice, estará en los quioscos a partir de marzo. Una muy buena noticia, ¿no?

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

STREET FIGHTER II
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
Material escaneado por: JTKc para
TOPKIDSCLUB
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
EDMOND HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
BALROG
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 10: KUNG LAO
Año 1 Nº 10 - $ 9.90.-
Top Kids
VIDEOGAME DEL MES
Cruis'n USA
Stargate
LA PELICULA
GANÁ UN ARCADE
KUNG LAO
El vencedor de Shang Tsung
5
GANÁ
SUPER METROID
KUNG LAO
INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB
/TOPKIDSCLUB

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 10: KUNG LAO

PÓSTER TRUCOS MK II (PARTE III) - REGALO DE LA REVISTA

INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB
/TOPKIDSCLUB